DEMA NA CD: DESTRUCTION DERBY RAW • MOHO • VIB RIBBON • SILENT BOMBER • GALERIANS • STAR TREK • TENCHU 2 A DALŠÍ

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

PlayStation Magazín

ČÍSLO 30

PlayStation

PAVUČINOVÝ ZÁZRAK!

SPIDER MAN

SEZNAMTE SE S KOMIKSOVÝM HRDINOU V NAŠÍ EXKLUZIVNÍ RECENZI!

TOMB RAIDER 5

Příběh, úrovně, pohřeb. Odhalujeme nového Tomb Raidera PLUS! Lara na PlayStation2

MEDAL OF HONOUR 2

Pokračování 3D akce z druhé světové války pod drobnohledem - exkluzivní informace

WORLD TOURING CARS

Může být závodní hra lepší než GT2? ANO!

RECENZE

SPIDER-MAN
TOCA: WORLD TOURING CARS
ALIEN RESURRECTION
FA PREMIER LEAGUE STARS 2001
TERRACON
VIB RIBBON
RAYMAN 2
STAR TREK: INVASION
PARASITE EVE II
SILENT BOMBER
GRIND SESSION
A DALŠÍ

NHL 2001

První obrázky a informace o posledním dílu hokejové série na PlayStation1

Cena 230,- Kč Říjen 2000



■ SPYRO 3 A DALŠÍ CRASH ■ TONY HAWK'S 2 ■ DUKE NUKEM ■ NÁVOD NA IN COLD BLOOD ■ ALONE IN THE DARK 4 ■ FIFA 2001 ■ OPĚT METAL GEAR SOLID 2 ■ EVIL DEAD ■ SMACKDOWN! 2 ■



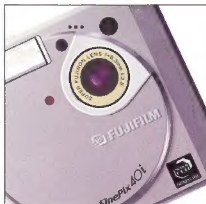
Mobilní
komunikace



Domácí
zábava



Kapesní
počítače



Foťáky



Hračky

T3

HRAČKY PRO MUŽE

Novinky z říše techniky.
Všechno bude větší,
těžší a pomalejší.
Tomu přeci sami nevěříte...



Plus: Hi-tech v medicíně.

Nové číslo **T3**
vychází 7.září!

www.t3.cz

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

Šéfredaktor:
Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Produkce:
Farid D. Starman (farid@artconsulting.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:
Farid D. Starman, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský, David Dovole, Jiří Zídek, Lukáš Kolínský
Americký dopisovatel: Oldřich Hejtmánek
Britský dopisovatel: Martyn Ironmonger
Japonský dopisovatel: Nicholas DiConstanzo

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Šárka Kvasničková

Hotline PSM:
Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel: 02/ 36 99 35 (po-čt: 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)

Adresa redakce:
Oficiální český PlayStation Magazín
Šantrochova 16
162 00 Praha 6
tel.: 02/ 36 79 50, 02/ 36 76 16
fax: 02/ 36 79 51

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbox.vol.cz)
Karel Huhlal, Pavel Řezáč, Lukáš Ladra, Jiří Janů

Vydavatel:
Art Consulting s. r. o.
Šantrochova 16
162 00 Praha 6
tel.: 02/ 36 79 50
fax: 02/ 36 79 51

art consulting s.r.o.

Výkonný ředitel:
Miroslav Elfmark (elfmark@artconsulting.cz)

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich
David Dovole
e-mail: inzerce@artconsulting.cz

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: distribuce@artconsulting.cz

Produkce a předplatné:
Provozní asistentka: Jana Šteflová
Asistentka redakce: Jitka Kvídová

Art Consulting s. r. o. dále vydává časopisy:
Film
score
T3

Osvit:
Amos s.r.o.

Tisk:
GZ Svoboda a.s.

Náklad:
19 000 kusů

PSM na internetu:
www.psmag.cz

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Senior Editor: Mike Goldsmith
Acting Editor: Mark Donald

future publishing

úvodní slovo...



Říká se, že na velikosti nezáleží. A zdá se, že to platí i pro hry. V dlouhé řadě velmi kvalitních her tohoto čísla u nás na celé čáře vyhrál *Spider-Man*. Jasně, jsme tu všichni fandové komiksů, ale skutečný trumf téhle hry spočívá v intenzivní hratelnosti. Hry jako *Spider-Man* a *Metal Gear Solid* dohrajete za deset hodin čistého času, a i když si odmyslíme různé druhy motivace k opakovanému hraní, je to doba dostatečná. Pokud si teď říkáte, "vám se to kecá, když za to neplatíte", ruku na srdce - *Metal Gear* jste nikdy nehráli.

Tříhodinový film není nutně lepší než dvouhodinový. Jde o obsah. O příběh, napětí, atmosféru a zábavu. A stejné je to i ve hrách. Ne že bych snad měl něco proti dlouhým hrám, ale většina z nich má velmi řídký příběh a obrovské prázdné úrovně, jimiž dlouhé hodiny bloudíte. Hideo Kojima na toto téma prohlásil: „Přeběhnout kilometrový most se stovkou stejných soubojů je nuda. Přeběhnout stometrový most s deseti různými nepřáteli je daleko zábavnější." Hry *Final Fantasy* jsou jedny z mála titulů, které nabízí 80 hodin téměř nepřetržité zábavy, ale pochybuji, že se do nich hráči dokáží ponořit tak jako do *MGS*. Opravdový pařan si možná vezme dovolenou nebo dostane angínu, ale normální pracující či studující lidé mající vztah a třeba i pár dalších koníčků hrají takovou hru dva měsíce dvě hodiny denně. A pak už se o intenzitě a ponoření moc hovořit nedá. Bude to tedy možná trochu kontroverzní názor, ale rozhodně neodsuzuji hru jen proto, že je krátká. Pokud má co nabídnout, rád za ni zaplatím.

Věřím ale, že až bude mít JEDNOU PlayStation Magazín více stran, ponoříte se do něj minimálně stejně jako teď. Tento měsíc máte důvodů celou řadu. Příští měsíc čekejte PŘEKVAPENÍ.

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

PSM EXKLUZIVNĚ!



NA OBALCE

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA OBRAŤTE LIST!

OBSAH

ČÍSLO 30
ŘÍJEN 2000



strana 076

Station na míru

PlayStation1 dostala nový kabát, ale proč nejít ještě dále?



strana 042

Číslo pět žije?

Lara je mrtvá, ale její památka žije v *Tomb Raider: Chronicles.*

BLUEPRINTY



29 EVIL DEAD: HAIL TO THE KING.



28 READY 2 RUMBLE ROUND 2

PREPLAYE



34 TONY HAWK'S PRO SKATER 2



56 MOTO RACER WORLD TOUR



36 ALONE IN THE DARK 4





39 TEAM BUDDIES

TÉMATA



30 MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND

"Lařina rodina a přátelé ji uložili k věčnému spánku."



TOMB RAIDER: CHRONICLES
STRANA 042

Skutečnost: *Oficiální PlayStation Magazín* je nejprodávanější časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasnými názory, upřímným a vždy dostatečně obeznámenými s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.

PLAYTEST

Spider-Man

strana 050

Spider-Man

Jak dlouho jsme na našeho pavučinového kámoše čekali?

PLAYTESTY

50 SPIDER-MAN

60 ALIEN RESURRECTION

RUBRIKY

Toto CD:

OTEVŘETE SE SVĚTU PLNÉMU SNŮ, POŽITKŮ A... EHM, NĚJAKÝCH TĚCH HER

DESTRUCTION DERBY RAW Hratelné
Zažijte pocit nekonečné prázdnoty. Ne, jinak. Zažijte pocit úžasného vzrušení z obrovských bouraček, nárazů a destrukcí. Do toho!

STAR TREK: INVASION Hratelné
Romulané se pustili do vesmírné lodě Federace. Je na vás, abyste se s nimi vypořádali.

SILENT BOMBER Hratelné
Dokončete kompletní tutorial mise a pár úvodních misí explozivní střílečky od Studio 3.

MOHO Hratelné
Projíždějte se po třech arénách této ďábelsky návykové akční logické gamesy.

VIB RIBBON Hratelné
Ukázka hudebního šílenství, které je bizarní, ale briliantní. Aby ne, když za ním stojí tvůrce *PaRappa The Rapper*.

GRIND SESSION Video
Prohlédněte si, jak nejlepší skejťáci na světě stříhají jeden neuvěřitelný trik za druhým. Sakra, v tom musí být nějaký fígl!

TENCHU 2 Video
Pokračování ninja hry od Activision se zatím schovává za rohem, ale vy si ho můžete (bez krve!) vyzkoušet už dnes. Tak co na to říká.

GALERIANS Video
Rychlý pohled na další survival horor od Crave. Nikdy nepodceňujte sílu survival hororů!

VANISHING POINT Video
Malá ukázka rychlé závodní hry vypadá dost slibně.

TITAN AE Video
A na závěr filmový trailer, který nemá od videoher moc daleko. Koneckonců - chystá se i hra.

CHEATY PRO
- TOY STORY 2
- COLONY WARS: RED SUN
- FEAR EFFECT
- WARZONE 2100
- SYPHON FILTER 2

NALISTUJTE STRANU 92 TEĎ HNED!

TAJEMNÉ NAHLÉDNUTÍ NA TRHÁKY BUDOUCNOSTI.

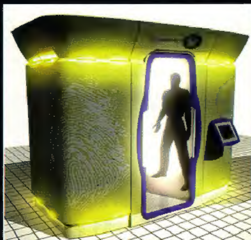
SLAVNÉ KŮŽE

- Transplantace kůže
- Co avatár, to hvězda
- Vyberte si dobrodružství
- Zachraňte si kůži, ve hře

A zrovna když jsme si mysleli, že nás PS2 nemůže už ničím překvapit.

Pamatujete si ještě na svůj první maškarní ples? Vešli jste do místního krámku s maskami a začali vybírat. Jako středověký rytíř, kosmonaut nebo kouzelník jste pak vyklouzli zadními dveřmi vstříc nějakému tajuplnému podivuhodnému dobrodružství.

Mělo to takové zvláštní kouzlo, viďte. A teď si představte, že byste se mohli ocitnout třeba v Egyptě a pohrávat si s kolty Lary Croft nebo si zažertovat s Barretem a gangem ve *Final Fantasy VII*. A nebo se rovnou stát Solid Snakem v *Metal Gear Solid*.



V budoucnu najdete avatárový stánek v každé arkádě. Tedy pokud budou arkády v budoucnu existovat.

Díky skvělým novým technologickým vynálezům společnosti zvané AvatarMe! to není zas až tak neuskutečnitelné - jak názorně ukazuje naše redaktorka Cat v *Quake III Arena*. Ale jak se sakra dostala dovnitř samotné hry? Rychlý výlet do londýnského Millenium Dome, několik vteřin ve speciálním fotostánku v Talk Zone a převratný nový software, to je vše, co potřebujete pro vytvoření souboru zvaného avatár - vašeho vlastního 3D obrazu, který je připraven pro vstup do počítačové hry.

Uvnitř fotostánku vás foťák dvakrát zabere ze čtyř různých úhlů. Jeden ze záběrů je obrysový zezadu a vytvoří siluetu, druhý je vyveden v plné barvě. Záběry siluety se přiloží k obecné šabloně, která je pak přizpůsobena tak, aby odpovídala vaší postavě. Barevný záběr slouží k vytvoření textur na šabloně. A výsledek? Naprosto realistický 3D model vašeho těla, připravený na výlet na obrazovku.

To znamená, že se stejně jako v onom krámku s maskami můžete obléct jako kterákoliv postava, dojít se vyfotit do onoho stánku a pak vzhůru do hry. Řekněme, že to bude *EURO 2000* - oblečete se do reprezentačního dresu s jednadvacítkou a zkusíte napravit chybu za Gabriela. A nebo se raději převlečte za Henryho a netrefíte se do branky, to bude snadnější. Dokonce si i můžete useknout ruce a nohy a zabrat místo Raymanovi. Hmm, nebo možná ne. V současné době mohou „avatárové" soubory používat jen uživatelé PC v určitých hrách, jako je *Quake III Arena* a *The Sims*. Uvážíme-li, kolik PC her je později vydáno i na PlayStation2, je jen otázkou času, kdy si budeme i my moci nahrávat avatárové soubory na paměťové karty PS2. Pak vám postačí připojit se přes vaši konzolu na internet a předtím, než si nahrajete hru, si stáhnout předem připravený avatár. Vezmeme-li v úvahu síťové možnosti PlayStation2, je docela snadné si představit, jak vás po Raccoon City honí zombíci, vytvoření z avatárů vašich nejlepších přátel. A co víc, právě ti přátelé je také budou řídit.

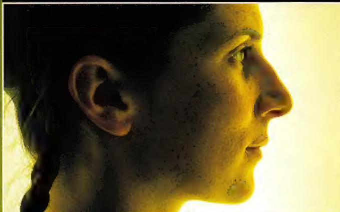
Momentálně je jediným místem, kde se můžete převléci do cizí kůže jen Millenium Dome ve Velké Británii, ale AvatarMe! pracují na vytvoření přenosného stánku, který by byl schopen vyprodukovat 30 avatárů za hodinu. Nakonec by měly dosáhnout velikosti stánků na pasové fotky. V ne tak vzdálené budoucnosti budete tedy moci vzít svou PS2, zaběhnout k místnímu arkádovému PDA (Personal Digital Assistant), vytvořit si svůj avatár, natáhnout ho do arkádové hry, hrát a uložit nejvyšší dosažené skóre, pak předat informace, avatár a všechno zpátky PDA a jít domů pokračovat v hře on-line.

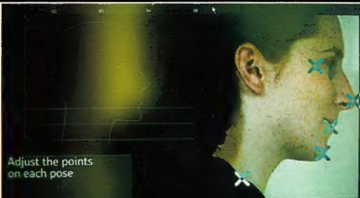
Příští stanice tajemný holo-oblek ve *Star Treku*. Co nás proboha ještě čeká? ■

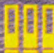


Fotografie: Martin Burton

Chanon se připravuje
na skenování. Tak mě osvit, Franto.













Comm.link active

Díky softwaru, který dokáže přeměnit text v mluvené slovo, jsou avatáry předurčeny k tomu, aby otevřely svět mluvících e-mailů. Funguje to následovně: váš počítač pípne na znamení, že přišel nový mail, odkliknete tedy jeho otevření a objeví se avatár vašeho přítele z Tokia a začne vám v reálném čase číst e-mail. Něco jako princezna Leia na začátku *Star Wars*. Plánuje se také přenos avatárů (resp. obličejů) na mobily s WAPem. Dostanete textovku, otevřete si schránku a na displeji se objeví obličej člověka, který vám ji poslal. A časem budou moci zprávu i přečíst. Tak co mi povíš, Franto.

LOADING

NEJNOVĚJŠÍ ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION...

V TOMTO ČÍSLE...

"PlayStation2 nebude v prodeji od 26. října, ale až 24. listopadu."



PLAYSTATION2

VYDÁNÍ PLAYSTATION2 ODLOŽENO

PŘEKVAPIVÉ OZNÁMENÍ SONY

Zatímco konkrétní informace o ceně a prodeji PlayStation2 v České republice stále nemáme (více snad příští měsíc), evropské sídlo Sony ve Velké Británii oznámilo radikální změnu. PlayStation2 nebude v prodeji od 26. října jako ve Spojených státech, ale až o měsíc později, 24. listopadu.

Hlavním důvodem je samozřejmě obava z obrovského zájmu, který by Sony vzhledem ke stále omezené produkci v původním termínu nedokázala uspokojit. Původně se pro Velkou Británii uvažovalo o předobjednávkovém způsobu prodeje, ale potíže s výrobou dostatečného počtu konzol byly zřejmě vážnější, než se čekalo, a nakonec se tedy všichni dočkáme až koncem listopadu.

Současně s touto smutnou zprávou byla oznámena cena konzoly. Britští hráči musí našetřit 299 liber (podle aktuálního kursu cca 17.400,- Kč), v Německu bude stát 869 marek (cca 15.730,- Kč) a Francouzi budou chudší o 2990 franků (16.140,- Kč). Cena ve Velké Británii je tedy jasně nejvyšší, ale to nás nemusí příliš znervózňovat, neboť tradice říká, že se cena v České republice odvíjí spíše od Německa, byť je u ní třeba počítat s o něco vyšším daňovým zatížením.

Mezitím byl v Japonsku s úspěchem uveden do prodeje nástupce současné PlayStation s názvem PS one. Ve Spojených státech bude v prodeji v druhé polovině září a hovoří se o $99, což je i tamní cena současné PlayStation. Dá se tedy očekávat, že i evropská cena bude stejná jako cena PlayStation1. Datum uvedení do prodeje zatím není známo, to vše a ještě mnohem více se doufáme dozvíte příští měsíc.











Pravděpodobně poslední verze NHL od Electronic Arts pro PlayStation1 se na trhu objeví za pár týdnů a vy si budete moci zahrát za nové týmy Columbus Blue Jackets a Minnesota Wild.

NHL 2001

VICHNAR STRIKES BACK

MOŽNÁ POSLEDNÍ HOKEJ NA PLAYSTATION1

Jako každý rok i letos v říjnu vydá Electronic Arts NHL. Tentokrát to bude pravděpodobně naposled, a i když jsou všichni nadšení z verze pro PlayStation2, i PlayStation1 se dočká edice 2001 s novými volbami a opravami.

Stejně jako vloni bude i letos úvodní komentář české verze namlouvat Petr Vichnar a stejně jako vloni bude menu v celé hře opatřeno českým textem. Na americké krabici bude zářit Owen Nolan ze San Jose Sharks, na české se pravděpodobně opět objeví nějaký český hokejista, ale to není až tak podstatné.

Podstatné jsou novinky a změny. Tou největší jsou samozřejmě aktualizované soupisky s novými týmy. Vedle týmů Columbus Blue Jackets a Minnesota Wild dojde i na mezinárodní scénu, kde bude hned 20 týmů včetně nové Litvy a Ukrajiny. Grafika asi na první pohled o moc lepší nebude, ale byla vylepšena fyzika a autoři si pořádně vyhráli s motion capture a přidali spoustu animací, takže by měl být pohyb hráčů podstatně reálnější a měli by dělat daleko více pohybů, tak jako ve skutečnosti. Velmi důležitá je u hokeje i rychlost (zpomalení v podstatě zničilo jinak zábavnou *NHL99*) a tady zlepšení určitě poznáme - celý grafický engine byl optimalizován a hra poběží velmi rychle nejen ve srovnání s předchozím dílem, ale i s konkurenčními hokeji na PlayStation.

Ovládání se příliš nezměnilo, v režimech také žádné velké novinky nejsou, a tak je nejzajímavějším přírůstkem tzv. "momentum meter", který napovídá o vašich šancích na úspěch v daném zápase. Je stanoven mj. podle zranění hvězd, úspěchu v předchozích zápasech (včetně vstřelení rozhodujících gólů a gólů v oslabení či přesilovce) apod.

Celkově bude *NHL 2001* dost podobné svému předchůdci. Pomineme-li trochu vylepšenou AI a optimalizovanou grafiku a nový komentář, hlavní změnou jsou tradičně soupisky. Jak se hra bude hrát, se dozvíte možná už za měsíc..



UNDER COVER

ARABSKÉ BOJE

Aladdin od Disneye poctí svou přítomností novou 3D adventuru, která by se na PlayStation měla objevit už v říjnu. *Aladdin In Nasira's Revenge* od vývojářského týmu Disney vydá SCEE. Vy budete navigovat Aladdina, jeho opičku Abu a princeznu Jasminu sérií úrovní, v nichž budou zvonit šavle, řešit se hlavolamy, zlézat plošiny, létat na kobercích a jezdit na velbloudech.

ZACHRÁNCE JAPONSKA

Podle prohlášení japonské finanční firmy DIGS se očekává, že hra *Dragon Quest VII* od Enixu velmi pozitivně ovlivní japonskou ekonomiku. Předpokládá se, že hra prodá 3,8 milionu kopií a překoná tak nedávno vydanou *Final Fantasy IX* od Square, která je stále pod hranicí 3 milionů prodaných kusů. Enix si je svým úspěchem evidentně jist, protože již před pár měsíci spustil velmi nákladnou TV kampaň. Hra vyšla v Japonsku 26. srpna.



UEFA Striker 2001 by měla vyjít v říjnu.

OPRAVDU UEFA?

Na konec října se plánuje playstationové vydání *UEFA Striker 2001*, což je update fotbalového titulu od Infogrames, který se prý může pochlubit spoustou nových prvků, k nimž patří třeba aktivní diváci, kteří předvádějí mexické vlny, když domácí tým vede, nebo odcházejí před koncem zápasu, když se mu nedaří. *UEFA Striker 2001* také předvede nový přístup ke zraněním - když hráče někdo nakopne, nejen že se sníží jeho výkonnost, ale dokonce uvidíte, jak na hřišti kulhá. Stejně jako u předchozího dílu *UEFA Striker* se bude hra specializovat spíše než na národní na evropské soutěže, v nichž se do bojů zapojí 146 klubů a národních týmů a jež se budou obehrávat na více než 20 stadionech. Nebude chybět třeba San Siro, Old Trafford nebo Nou Camp.

INFO 0 007

BOND JAK MÁ BÝT

THE WORLD IS NOT ENOUGH DOVÁDÍ PLAYSTATION1 AŽ NA SAMOU HRANICI

Electronic Arts vydá svůj bondovský titul *The World Is Not Enough* pro PlayStation1 až v listopadu, ale už teď to vypadá na pěknou bombu.

Graficky hra usiluje o víc než ostatní playstationové tituly podobného zaměření a naprosto dokonale zachycuje nejslavnější scény z filmu, včetně brilantních helikoptér nad továrnou na kaviár či podzemní chodby protijaderného bunkru.

Zakřivené plochy, skvěle detailně propracované kresby - tohle je prostě hra, která PlayStation1 posune zase o kousíček dál. A dokonce i když titul vyvíjí firma Black Ops, autoři pěkně zpackané *Tomorrow Never Dies* (*PSM22* 5/10), tým se prý z minulých chyb poučil a podle vlastního doznání i z tohoto důvodu požádal o delší lhůtu na dokončení.

Již příští měsíc se můžete těšit na obrovský článek, který doprovodí informace o dalším bondovském titulu ze stáje Electronic Arts - *007 Racing*. To není jen tak nějaká doplňková atrakce, nýbrž zbrusu nová závodní hra z dílny autorů řady *Need For Speed*. Až příští měsíc dorazí do naší redakce, jistě vás pozveme na návštěvu. ■









Jsou zde všechny skvělé scény z filmu a vývojáři od Black Ops doufají, že *TWINE* bude vydařeným návratem pana Bonda na PlayStation.

FIFA 2001

KONEC SE BLÍŽÍ

HORKÁ BOMBA OD EA VISÍ VE VZDUCHU

Blíží se konec jedné éry. Po pěti letech udělá *FIFA 2001* tečku za nejprodávanější řadou her pro PlayStation. Stejně jako všichni velcí hráči, i *FIFA* měla své slabé a silné stránky, nicméně EA udělá vše pro to, aby se s kariérou rozloučila v tom nejlepším světle.

„*FIFA 2001* bude nejlepší hrou na PlayStation," rozplývá se Andy Abramowski, člověk, jenž je za úspěch titulu nejvíc zodpovědný. Za tímto účelem u EA předělali AI, hráči jsou teď „o něco rychlejší" a byla vylepšena i hratelnost jako taková.

Těšit se tedy můžeme na tradiční grafickou předělávku, tentokrát budou vidět i loga sponzorů na dresech (jsme zvědaví na Arsenal a Dreamcast). Důležitější ovšem je i to - jak Andy neopomene připomenout - že EA "pracovala na vylepšení standardních situací a přihrávek".

Skvělé kličky a finty, tolik charakteristické pro minulé verze, budou v nové hře zmírněny vylepšenými obrannými zákroky, což by podle názoru EA mělo přispět k větší napínavosti v režimu pro dva hráče.

I po pěti letech od původního titulu se nicméně *FIFA* nemohla nikterak radikálně vzdálit od předchozích dílů, a to kvůli hardwarovým omezením původního PlayStation.

Nicméně jak nám Abramowski prozradil: „Je to možná konec playstationové řady *FIFA*, ale rozloučí se s vámi spoustou zajímavých novinek a zbrusu novým tréninkovým režimem. Hra tak bude před svým odchodem do důchodu výrazně obohacena." ■







Ano, mají za to, že už je konec. *FIFA* míří do simulátorového nebe, nicméně ještě předtím se rozloučí titulem *FIFA 2001*, jenž by se stejně jako předchozí bestsellery téhle řady měl na trhu objevit před Vánocemi.

UNDER COVER

AEROLINKY PŘISTÁVAJÍ

Firma Papa Tango, autor leteckých simulátorů, oznámila, že uzavřela smlouvu s leteckými společnostmi Virgin, Go, British Airways a American Atlantic, které by se tak měly objevit v jejích nových hrách. Z těchto titulů se na PlayStation jako první objeví *Fly British Airways*, přičemž nepochybně zanedlouho poté bude následovat *Fly Virgin* (který bude levnější a bude mít hezčí suvenýry), po něm *Fly Go* (což bude nízkorozpočtový titul a nedostanete zde žádnou svačinu). Divný.

TO JE PROSTĚ ĎÁBLICE

Příští hrou založenou na filmu, která sjede z produkčního pásu u Disneyho, je titul *102 Dalmatians: Puppies To The Rescue*. Hra sleduje děj filmu, jehož premiéry se už brzy dočkáme: Cruella De Vil byla právě propuštěna z vězení, načež se okamžitě vrátila ke svým zločineckým praktikám, unesla 101 štěňat dalmatinů a telefonicky se spojila s Alexandrem McQueenem. Vy hrajete v roli štěňátka číslo 102 a musíte proplavat, prokličkovat, proplazit se celkem 20 úrovněmi nabitými akcí a odehrávajícími se na rozmanitých místech Londýna - zvon Big Ben, dům De Vilových, Picadilly Circus apod. Hra *102 Dalmatians* by měla vyjít koncem roku, ale štěňátko - to mějte na paměti - je na celý život, ne pouze na Vánoce.



Gamesarecheap nabízí - hádejte co? No přece levné hry.

ŠETŘÍ PENÍZE I NOHY

Paření v Anglii to mají v pohodě - právě se totiž objevila speciální internetová stránka *Gamesarecheap* (*www.gamesarecheap.co.uk*), kde lze zakoupit hry, přičemž cena všech nabízených titulů je pod 15 liber (Kč 900,-). „*Gamesarecheap.co.uk* byla vytvořena pro ty lidi, kteří rádi hrají počítačové hry, ale nechtějí za ně platit majlant," říká Richard Shaw z této firmy. Vzhledem k nízké ceně je jasné, že výběr sestává hlavně ze starších titulů a pochopitelně i standardních platinových vydání. Mezi nejvýraznější trháky patří *Metal Gear Solid* za 11.99 liber a úctyhodné *PGA 96* za 6.99 liber.

NOVÁ BOJOVKA

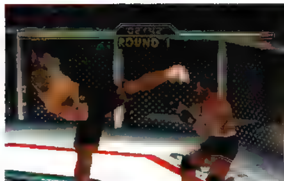
JDE DO TUHÉHO

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP SE BLÍŽÍ

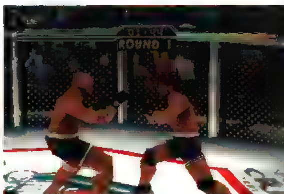
Po obrovském komerčním úspěchu *WWF Smack-Down* vše nasvědčuje tomu, že obliba bojových her opět vzrůstá. Ostatně nedávno Crave oznámila, že na PlayStation uvede *Ultima Fighting Championship*.

Tento nejnovější bojový titul je založen na stejnojmenných soubojích muže proti muži. Soutěžící nemají dovoleno kousat, útočit na klouby či citlivá místa, jinak ovšem mohou k přemožení svého soupeře používat jakékoliv bojové či boxerské techniky. Ve hře si hráči mohou vybírat jeden z 34 bojových stylů, včetně Jiu-jitsu, kick boxu či wrestlingu.

V průběhu hry si můžou vybírat až z 22 postav skutečných hráčů a půjde o jednu z nejkrvavějších bojových her v historii, neboť je tato soutěž slavná pro svou brutalitu, a jen málo bojovníků přežije kariéru bez následků. Hra bude vydána krátce před Vánoci. ■







Boje v kleci, to je realita *UFC*. Na rozdíl od komediálního *WWF* a podobných záležitostí je tohle opravdový bojový sport, což ale nikterak neznamená, že hra nebude plná humorných scén.

WRESTLINGOVÁ HRA

MILOVNÍCI LYKRY

DO RINGU VSTUPUJE *WWF SMACKDOWN! 2*

***WWF Smack Down* od THQ patří k nejúspěšnějším zápasnickým hrám v historii. Prodej přesáhl 250 000 kusů, což dokazuje neobyčejnou popularitu tohoto "sportu". Pokračování tedy bylo jen otázkou času. A už je to tady, *WWF SmackDown! 2 Know Your Role* je na cestě a vypadá, že bude ještě lepší...**

Nová hra se může pochlubit 50 zápasníky, novými režimy - jako Tornado Tag Team - a nově předělanou volbou Create-A-Wrestler. Ve hře nebude chybět ani proslulý Ledder Match, kde zápasníci lezou po žebřících, aby se dostali k odměně zavěšené nahoře, a nebo se jimi navzájem mlátí. V *Know Your Role* se také můžete potloukat po nových mimoringových oblastech. Pokochejte se záběry z WWF Entertainment Complex, rozmlaťte místnost pro VIPky, vybijte si vztek na parkovišti nebo si začněte přestřelku s jídly v newyorkské restauraci.

Přívrženci komb určitě rádi uslyší, že nová hra s sebou přinese spousty čerstvých speciálních pohybů a chvatů, rozšířila se především škála pohybů dva na jednoho, při nichž se mohou dva zápasníci spojit proti třetímu. Těšit se můžete i na hromadu updatů kombo super rychlých chvatů, díky nimž byla první *Smack Down* tak zábavná. THQ plánují vydání na březen 2001. Více příští měsíc. ■



Původní SmackDown prodala více než 250 000 kopií a již vykročila vstříc sérii Platinum. Jestlipak ji pokračování překoná?

"Vybijte si zlost na parkovišti nebo v restauraci."

UNDER COVER

POLIB MI [illegible]

Vzpomeňte si na [illegible] Kiss a vytane vám na mysli [illegible], černo-bílý make-up a jazyky, které by se nemusely stydět ani za výlohou řeznictví. Ale pinball? Je pravda, že byli v 70. letech "hvězdami" jedné tivoli, to je asi tak všechno. Teď na PlayStation směřuje hra *Kiss Pinball*, která by měla dorazit v září. Ve hře najdete dva stoly v prostředí jako z Netherworld, v němž se v podzemských pózách promenují členové kapely, a Last Stop: Hell připomíná přípravy v pozadí a scéna je zaplavena okázalostí, která doprovázela koncerty Kiss. Tohle všechno je ale třeba vidět skrze filtr pinballu, takže se můžete těšit na multi-bally, spinnery, rampy, videorežimy a flippery. Jedná se ale o pinballovou hru rockové skupiny. Kde [illegible], že je [illegible]



Rogue Spear [illegible] *Rainbow Six* se [illegible] bit novým AI.

VÁCLAV [illegible] VE HŘE

Red Storm uvádějí na PlayStation *Rogue Spear*, pokračování *Rainbow Six*, a holedbají se, že bylo špatné AI původní hry od základů předěláno. Najdete tu 16 misí pro jednoho hráče - jedna z nich se odehrává v Metropolitní opeře v New Yorku a další v dopravním letadle - a [illegible] vytvořených speciálně pro multiplayer. Protiteroristický tým získal jednoho nového člena a nyní se tu setkáte se 46 postavami, jednou z nichž je český prezident. A co je nejlepší, *Rogue Spear* je vybaven rozsáhlým arzenálem [illegible]

LÉTAJÍCÍ SUPERMUŽ

Titus se připravují [illegible] měsíc ve vlastní playstationové hře do světa do lykry oděného, kapucí zahaleného Supermana. Slibují, že to bude plně 3D akční adventura, v níž může muž z oceli používat k plnění ďábelských úkolů jak holé ruce, tak i nadlidské schopnosti, jako je rentgenové vidění, mrazicí dech a tepelný paprsek. Lex Luthor je (přirozeně) naštvaný a rozhodnut polapit svého arci soka Supermana do klece z Kryptonitu. Superman čelí [illegible] zákeřných [illegible] a tak bude mít plné ruce práce.





Za hry ***Driver*** **a** ***Driver 2*** **vděčíme tomu, že Martin Edmondson chodil v dětství na závody destruction derby a ruinoval rodinný rozpočet nadměrnou spotřebou zubních past.**

> "Je to fascinace zpracovat detail tak, aby vypadal skutečně - to lidé ocení."

INTERVIEW

MARTIN EDMONDSON

NAVŠTÍVILI JSME MUŽE, KTERÝ SE SKRÝVÁ ZA KOLY *DRIVER 2*

Martin Edmondson je šťastný muž. Je výkonným ředitelem Reflections, kteří právě prodali dostatečné množství kopií *Driver* na to, aby se tato hra dostala do série Platinum, a její pokračování vypadá každým dnem lépe. *PSM* se zastavil v newcastleském hlavním stanu Reflections.

PSM: Proč ta posedlost ničením aut?

ME: Když mi bylo asi tak sedm, chodil jsem se svým otcem a bratrem na závody destruction derby. Auta se mohla srážet a na konci takového derby z nich byly čoudící vraky. Chodíval jsem pak po trati, sedl si a studoval je.

PSM: Co jste hledal?

ME: Prohlížel jsem si, jak je zohýbaný plech a jak se posunul celý motor. Pak přišly filmy a seriály jako *Bullit*, *The Driver*, *Smokey And The Bandit* a *Dukes Of Hazard*. *Dukes Of Hazzard* jsem nevynechal ani jediný týden. Když přišlo VHS, mohl jsem si je nahrávat a pak jsem si pouštěl bouračky nebo onu pasáž, kde General Lee přistává. Když jsem byl ještě mladší a zubní pasty se prodávaly v kovových tubách, chodila maminka na měsíční nákupy. Vždycky se vrátila s 20 tubami a já si je vyndal z papírových krabiček a pořádá jsem s nim vlastní destruction derby.

PSM: Co je na deformovaném kovu tak neodolatelného?

ME: Je hezké sledovat, když něco správně reaguje a vypadá. Kdybyste ty filmy sledovali znovu a znovu, nakonec byste zjistili, jak to má vypadat. Počítačové hry to většinou pomíjejí, zvláště arkády.

> "Prohlížel jsem si, jak je zohýbaný plech a jak se posunul celý motor."

Je to fascinace zpracovat detail tak, aby vypadal skutečně - to lidé ocení. Jedním příkladem jsou nábojnice, odrážející se v *Driveru* od aut - proč jsme nad tím strávili dva týdny? Lidé si pak ale všimli, že stejně jako v *Starsky And Hutch* odletují nábojnice. Prostě to je ve hře potřeba.

PSM: Které další hry se mohou pochlubit stejnou pozorností k detailu?

ME: Některé hry mají pořádné jemné ovládání, jako třeba *Colin McRae Rally*. Některé hry mají zase dobrou fyziku, ale co se onoho fanatického smyslu pro detail týče, mnoho příkladů nenajdete. Ostatní tvůrci mají také své slabůstky, na které nedají dopustit. V mém případě je to pohyb a ničení aut.

PSM: Teď ke *Driveru 2*. Nakolik se jedná o lineární hru s příběhem a nakolik je to svět, po němž můžeme jezdit?



ME: Musí tu být jistá přímka, protože všechno, co děláte, vyžaduje určitý čas. Čím svobodněji ji pojmete, tím více času zabere programování a tím těžší je testování. V *Driveru* byly s největší pravděpodobností spousty chyb, které nikdy nikdo nenašel, a chyby jsou určitě i v *Driveru 2*, protože je hra hodně otevřená. Vezměte s třeba chodce v *Driveru 2* - jejich vytvoření nám také chvíl. trvalo. Ve hře nemají žádný význam, jsou to jen objekty, které je třeba objet.

PSM: Hry jako *Driver* a *Metal Gear* byly kritizovány, protože je bylo možné dokončit velice rychle.

ME: Můžete si je ale zahrát znova a znova. Některé hry tuto kvalitu nemají - nemůžete se vrátit a zahrát si to celé znovu. Hra jako *Driver* ji má, protože uhánět v autě, když vás honí poldové, je zábavné vždycky. Nikdy se to sice nevyrovná několika prvním hodinám, ale i v opakovaném hraní se pobavíte.

Srovnáme-li to s filmem, tam najdeme jen částečnou hodnotu replaye. Podíváte se na něj jednou nebo dvakrát a pak, než si ho můžete pustit znovu, potřebujete pauzu. My si myslíme, že jsme této úrovně dosáhli, aniž by hra musela mít 50 nebo 100 hodin hratelnosti, délka a hodnota jsou dvě různé věci. My si myslíme, že se do hry musíte dostat, abyste se k ní vrátili. Já bych si raději zahrál 12 hodin *Metal Gear* než strávil 100 hodin u hromady jiných her.

PSM: A co PlayStation2? Hodně se pokročilo s plány na hraní on-line a zážitky s multiplayerem.

ME: On-line hraní se bude pro některé hry hodit více, pro jiné méně - při vývoji hry s tím musíte od začátku počítat. Některé hry v multiplayeru tak dobře nefungují. Dovedete si představit verzi *Driveru* pro více hráčů? Myslím, že se stále budou vydávat hry pro jednoho hráče, i když budou vytvářeny se všemi vymoženostmi pro hraní on-line. Otevírají se tu velké možnosti, ale ne pro hry, jako je *Driver*.

PSM: Na co se Reflections chystají v příštích pěti letech?

ME: Doufejme, že budeme pracovat na samých hranicích možností konzoly a vytvářet věci, které jsou malinko odlišné od toho, co produkují ostatní, a že se nám podaří z hardwaru ještě něco vymáčknout.

MG





Zase jedna licence formule 1 se dostane do obchodů a Eidos Interactive se s ní snaží konkurovat dokonce i *Gran Turismu*.

F1 LICENCE

FORMULE TROCHU JINAK

V *F1 WORLD GRAND PRIX 2000* SE MŮŽETE POŘÁDNĚ OTRKAT

Vezmeme-li v úvahu, že nedávná sklizeň her věnovaných formuli jedna se prostě pořád pohybuje v kruhu, pak lze jen přivítat, že Eidos Interactive ohlásila titul *F1 World Grand Prix 2000*, což je závodní simulátor obsahující test ve stylu *Gran Turismo* - když tímto testem neprojdete, v ef jedničce se prostě nesveze a basta.

Pokud dosáhnete v režimu Grand Prix dobrého umístění, vyhrajete peníze, které posléze může váš tým využít na výzkum a vylepšení vozu. Dobré výkony a soustavné zlepšování zajetých časů znamená přízeň od větších stájí, jako je třeba Ferrari, které vám začnou nabízet svá auta za lukrativní smlouvy.

Během závodů se auta při kolizích poškozují, tudíž pokud pojedete neopatrně, snadno můžete přijít o kolo nebo spoiler, a dokonce skončit i v bezpečnostní zóně. Smutné, ale budete bez bodu. Hra by měla rovněž obsahovat arkádový režim, v němž můžete závodit přímo v McLarenu, Ferrari či jiných zvučných jménem bez jakékoliv nutnosti postupu.

Díky licenci F1 získali vyvojáři od Eutechnyxu (*Le Mans 24 Hours*) přístup k tymům z aktuálně probíhající sezony a mohli do hry včlenit všechny okruhy (včetně Indianapolisu), leč bohužel nikoli piloty. Chtěl by snad někdo hrát v roli Schumiho? I když nic nenasvědčuje tomu, že by nás měli na cestě k vítězství provázet slavní komentátoři, bude zde grafika v televizním stylu, jež bude na obrazovce ukazovat základní data a výsledky. Rovněž budete muset zvládnout strategii zastavování v boxech a dávat pozor na nepředvídatelné faktory, jako je třeba ojetá nebo prasklá pneumatika.

Na startovací rošt *F1 World Grand Prix 2000* se budete moci postavit již v listopadu. ■

SESTRA BOLEST

A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL

Každý měsíc naše dobrá Sestra proklepává nejkrvavější hry na PlayStation a diagnostikuje újmy, k nimž by došlo, kdyby se úrazy staly ve skutečném životě. A tento měsíc? *Tenchu 2*...





• PŘÍPAD JEDNA

Diagnóza: Jakmile dýka protne krk, projde krčním svalem a zasáhne krční tepnu, která je přímo pod ním. Závratnou rychlostí se z rány vyřine jasná červená krev. Jak průdušnice, tak jícen a na konec i plíce a žaludek se zahltí krví.

Prognóza: Pokud není bezprostředně k dispozici chirurgický zásah a krevní transfuze, pak je i tento jediný zásah smrtelný - v důsledku velké ztráty krve následuje po zásahu silný šok a následně kolaps. Na druhou stranu je to lepší, než zůstat při vědomí a zjistit, že se doslova topíte ve vlastní krvi.



• PŘÍPAD DVĚ

Diagnóza: Meč vnikl do těla břišní krajinou a vyšel skrze hrudní koš. Tato rána protrhne orgány a způsobí vnitřní krvácení. Krev v hrudní dutině vyvolá vysokou dušnost.

Prognóza: Za žádných okolností nelze meč z rány vyjmout dříve, než bude zraněný v péči chirurga. K ošetření rány bude zapotřebí rozsáhlé operace. Dále bude nutné provést důkladnou neurologickou analýzu, zda nedošlo k nějakému poškození míchy. ■

Ve skutečném životě je Sestra Milost jmenuje Carol Channonová. Že by to byla máma naší Káti, co dělá Download?

UCHO! EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... ŠPINAVÉ POMLUVY...

... Tak co tu máme dál...

... Příští číslo: exkluzivní interview...



Panika! V této části hry *Crash Bash* jezdí hráči na ledních medvědech po tenounkých ledových plochách. Poslední vyhrává.

NOVÁ PARTY HRA

CRASH BASH

CRASH BANDICOOT SE VRACÍ V NOVÉM HÁVU

SCEE pracuje na novém titulu s Crashem Bandicootem, ovšem navzdory všem očekáváním to není 3D plošinovka. Namísto toho uvidíme osm crashovských postav, a to včetně samotného Crashe, Cocoa, Dingodila a Tinyho, jak bojují v arénově postavené hře. V bitvě o to, zda svět ovládnou síly dobra či zla, umožní hra účast až čtyřem hráčům, kteří si to proti sobě budou moci rozdat ve více jak 30 zkouškách dovednosti.

Všech těch 30 soutěží v *Crash Bash* jsou vlastně malinkaté arkádové hry - buď souboje tváří v tvář, nebo závody testující reakce - které mezi sebou hrají čtyři crashovské postavičky. Jsou to soutěže skutečně velice rozmanité: v některých Crash a spol. jezdí v autech, v jiných na zvířatech, nebo řeší puzzle, přičemž používají i svých běžných schopností, jako běh, skákání, kopání, otočky, střílení a házení různých zbraní a předmětů.

Crash Bash, trochu připomínající svým laděním řadu *Mario Party* pro Nintendo 64, vypadá velice slibně jako skvělá arkádová zabava usilující o to, shromáždit kolem PlayStation co nejvíce lidí.

Pizzy si objednejte na prosinec, to se totiž *Crash Bash* objeví na trhu. ■

RETRO LIMBO

ARKÁDOVÉ NEBE ČI SNAD COIN-OPOVÉ PEKLO? TENTO MĚSÍC: 1942

PROČ ZBOŽŇUJU *1492*

1942 je v podstatě oživení *Space Invaders* s nádechem druhé světové války - byla to absolutní špička v žánru arkádových střílek. Pravda, realismus byl trochu v pozadí, protože na pořadu dne bylo hlavně střílení. Svou loď náležitě vyzbrojíte a pak do toho jdete úplně na doraz. Prostě chaos a sranda. Jenže dny, kdy takovéto tituly vládly arkádám, jsou bohužel dávno pryč. To člověk musel prokázat skvělou koordinaci ruky a oka, navíc musel mít náležitě obratné zápěstí a hbité prsty, protože jinak to prostě a jednoduše "neustřílel". A tak než jste nepřátele (zde Osu) nakopal řádně do zadku, z rukou vám tekly potoky potu, čelo bylo taky mokré a prostě jste měl pocit, že jste byl ve válce. Tuhle slavnou mašinu lze ještě občas někde zahlédnout, ale spíš jenom náhodou. Pokud se vám to ovšem podaří, neváhejte a jděte do toho. Tohle je fakt kouzelná věc. Zbožňuji ji!

Lee Hall

PROČ NENÁVIDÍM *1492*

Tupé, nerealistické a nudné. Nu dobrá, tak pilotujete tuhle bitevní loď, která dokáže střílet rakety více směry, než má chobotnice chapadel. Ale je to hrůza. Totálně mi leze na nervy i to oslavování, když náhodou trefíte cíl. Copak vám, vy zlotřilé duše, nedochází, že jste někoho právě připravili o život? Stejně tak nesnáším to věčné rolování, navíc je to celé pouze zoufale dvojrozměrné. Krása takových coin-opových klasik jako *Space Invaders* spočívá v tom, že obětovaly realismus ve prospěch jednoduché, postupně stále náročnější zábavy. Ale hrát *1942*, to je jako byste se mlátili do pravé ruky svou levou. Je to pořád dokola, nudné a hloupé. Prostě to nesnáším!

Mark Donald

Verdikt: Je to asi stejná sranda, jako kdybyste se narodili roku 1942. Hoďte to do moře!

LOADING

Tony Mott je šéfredaktor světově nejuznávanějšího multiformátového herního magazínu *Edge*.

TEST BUDOUCNOSTI

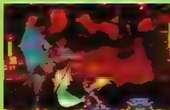
PROČ SE GRAFIKA NA PS2 BUDE ZLEPŠOVAT

Jo, pařani, to někdy bývá pěkně umanutá a protivná rasa. Pokud zrovna nesedíme nad obrázky z nejnovější bojovky pro PS2 a neobdivujeme detailní provedení oblečků jednotlivých zápasníků, pak trčíme někde u piva a rozplýváme se nad nuancemi *Gran Turismo 2*. Díky tomu nám ovšem neutečou ani ty nejmenší detaily. A proto bylo taky tolik megabajtů prostoru na internetu zaplněno polemikou ohledně "anti-alias" schopnostech PS2, která se rozpoutala hned po jeho japonské premiéře.

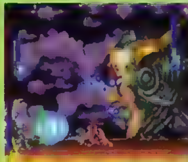
Anti-aliasing - to je funkce, která zarovnává roztřepené okraje a výsledkem je čistší a jasnější obraz. Pravda, u takových slavných titulů jako třeba *Tekken Tag Tournament* nic na tenhle způsob nevidíme - postavy tu působí, upřímně řečeno, tak trochu otrhaně. První majitelé PS2 si pochopitelně začali okamžitě stěžovat: a proč dopřčic mají hry na Dreamcast, jako třeba *Soul Calibur*, super ostrou grafiku, zatímco první věci pro PS2 jsou pořád otrhané?

Před několika měsíci jsem měl možnost navštívit americké ústředí Sony Computer Entertainment ve Foster City, kde jsem o anti-aliasingových schopnostech (anebo lépe řečeno prozatím neschopnostech) PS2 hovořil s viceprezidentem pro vztahy se třetími společnostmi Philem Harrisonem. Jakmile jsem se o problému zmínil, vyskočil jako papírový čertík a vyběhl z místnosti. No, chvíli jsem tam tak bezradně seděl - naštěstí za chvíli se vrátil a nesl si složku seriózně vyhlížejících, oficiálně působících technických manuálů k PS2, tedy ty věci, které se obvykle dávají programátorům. „Tady," řekl a v jednom z objemných svazků nalistoval celou sekci věnovanou problému anti-aliasingu. Ukázal mi to jasně. Ano, PS2 skutečně má schopnosti anti-aliasingu zabudované do své složité architektury, leč na rozdíl od Dreamcastu to zde není žádná jednoduchá funkce - musíte vědět přesně, kam sáhnout, aby mašina náležitě reagovala. A to pochopitelně znamená pro vývojáře hodně a hodně bezesných nocí. Na druhou stranu nikdo přece nikdy netvrdil, že dělat videohry je hračka. ■

PREVIEW



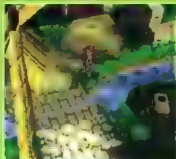
Mega Man pod trochu jiným jménem ... Rockman se vrací.



ROCKMAN X5

Vždy, když vývojáři od Capcomu narazí na nějakou úspěšnou formulku, chytnou se jí, jako se tonoucí chytá stébla. Rockman je na scéně už tak dlouho, že by už určitě zasluhoval pobírat důchod, leč žádné příznaky odchodu na penzi zatím nevykazuje. Mega Man, jak je znám v Evropě a Americe, získává schopnosti z bossů, které na své cestě porazí. To se ovšem snadněji řekne, než udělá a vskutku - někteří z těch hrůzných, bomby střílejících a smrt rozsévajících bossů jsou tak velcí, že na ně člověk potřebuje větší televizi. Jasně, i teď jde o trochu staromódní retro, ale plošinovková akce údajně není přímočará, přičemž výsledek závisí na pořadí, v jakém vstoupíte do té či oné zóny, a kolik času v ní strávíte. Můžete rovněž hrát v roli starého Rockmanova kámoše jménem Zero. ■

Namco vstupuje do světa božích her s titulem *Khamrai*.





KHAMRAI

Svět šesti království, kde spolu žijí bohové a smrtelníci - to je výchozí premisa hry *Khamrai*, nového RPG od Namca, které by se na trhu mělo objevit ještě letos. Záležitosti lidstva zde ovládá pantheon sedmi bohů, přičemž bohové lidi ochraňují výměnou za uctívání. Takže třeba ti, kteří uctívají boha listů, žijí v souladu s přírodou, ti, kdo se klaní bohu ohně, jsou závislí na kovářské peci a pokroku technologie. Když se tyto osobní vztahy rozpadnou, a to i v nebi, není divu, že na zemi nastane tak trochu chaos. Originální a jedinečný systém vůle (Will System) znamená, že rozhodnutí, jež učiníte v průběhu hry, podmiňují silné a slabé stránky vaší postavy v dalším průběhu hry. Pokud si zvolíte autobitevní nastavení, bude chování a agresivitu členů vaší skupiny ovládat tzv. systém mysli neboli Mind System. No, trochu zvláštní, že? ■

ORIENT EXPRESS

VŠECHNY NEJNOVĚJŠÍ JAPONSKÉ PLAYSTATION NOVINKY PŘÍMO Z TOKIA

STRATEGIE S ROBOTY PRO PS2

BOMBY A ROBOTI

KONAMI PRÁVĚ PŘEDSTAVILO SVŮJ TITUL *RING OF RED*

Pro evropskou verzi bude tato válečná hra od Konami přejmenována na *Red* (viz strana 24), a to z toho důvodu, aby název zněl pádněji. Futuristicky laděný strategický simulátor byl jedním z nejslibnějších titulů představených na jarní herní výstavě v Tokiu, byť je třeba vzít v potaz, že byl obklopen řadou bemani titulů, což mu pomohlo být středem pozornosti.

Děj hry zkoumá alternativní historii druhé světové války, v níž určité oblasti Japonska odolají náporu spojenců a země se tak rozdělí na tři znepřátelené zóny. *Ring Of Red* do událostí vstupuje v nedaleké budoucnosti, kdy je národ i nadále rozdělen konfliktem a události na válečné scéně ovlivňují přesuny v politické moci.

Strukturou se hra podobá strategickým erpégéčkům - před sebou máte řadu bitev propojených příběhem a spoustou postav. Vždy, když na vás přijde řada, pohybujete svými vojenskými oddíly, útočíte na nepřítele a snažíte se vypořádat s odvetnými akcemi.

Každá mise začíná rozdělením zdrojů. Tank teď jakožto hlavní pozemní zbraň nahradil ozbrojený chodící robot (Armoured Fighting Walker - AFW), byť jeho schopnosti dokáže naplno využít jenom velice zkušený řidič, nebo lépe řečeno pilot. V průběhu hry se ukazují silné a slabé stránky jednotlivých pilotů, stejně jako jejich bojové techniky. Samotní roboti bývají specializovaní - někteří jsou vybaveni pro boj na krátkou, jiní na větší vzdálenost.

Vedle tří typů AFW robotů je zde šest typů vojenských jednotek - průzkumníci, pěchota, dělostřelectvo, výsadkáři, lékaři a ženisté. Tyto jednotky pochopitelně rovněž mají svá pole působnosti, od pokládání min až po odstřelování či vyhýbání se střetu s nepřítelem.

Jasně, Konami na podobné teritorium zabrousila už se svou řadou *Vandal Hearts*, nicméně vše nasvědčuje tomu, že úchvatné bitevní scény *Ring Of Red*, stejně jako impozantní prostředí, by hru mohlo učinit přístupnější i méně zkušeným hráčům. Stačí pohled na vojáky z pěchoty, jak se motají kolem nohou obrovského robota, a je vám jasné, že tato hra má smysl jak pro realismus, tak pro proporce, což jsou faktory, které hrám s roboty velice často chybějí. V Japonsku se *Ring Of Red* na PS2 objeví 21. září, přičemž evropská premiéra se plánuje na rok 2001. ■





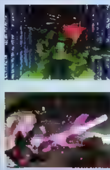


Záběry z rané verze nové strategické hry pro PS2 jménem *Ring Of Red*. V evropské divizi Konami jsou přesvědčeni, že se hra uchytí i v Evropě. A máme-li soudit podle svých zkušeností s touto ranou verzí, pak je optimismus jistě na místě.

NOVÉ TITULY

DIGIMON ADVENTURE 2
(BANDAI)

Tahle hra možná nebude mít takový úspěch jako *Pokémon*, leč v její prospěch mluví hned několik věcí. Bitevní systém teď umožňuje na každé straně sloučení až tří skupinek monster, přičemž nový skupinový chvat jménem 'digivolve' umožňuje tyhle potvory sloučit dohromady a vytvořit jednu velikou bestii. Hra obsahuje na 200 Digimonů - některé z nich ale objevíte pouze výběrovým křížením - a pokud budete chtít všechny skutečně najít, neobejdete se bez citlivého radaru Digibitoru. ■



I u téhle hry už byla potvrzena evropská verze. Nemůžeme se dočkat.

SHIN SANGOKU MUSOU
(KOEI)

Původní *Sangoku Musou* možná nebyl ničím víc než imitací *Tekkenu*, nicméně při přechodu této pólohistorické bojové řady na PS2 zvolili u Koei velice neobvyklý postup. Zbrusu nový *Shin Sangoku Musou* je totiž spíš takové akční RPG, kdy nepřátelé útočí ze všech stran, a než se dostanete k volnému režimu, musíte projít příběhově postaveným Musou Mode. Na japonském trhu se hra objeví v první polovině srpna - jejími devizami budou 3D šermířské scény, boje o čest i orientální techniky souboje se zbraní. Ker-šing! ■



Tekken zkřížený s *The Water Margin* - tak vypadá nový titul autorů *Kessenu*.

FINAL FANTASY IX
(SQUARE)

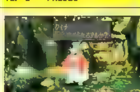
Asi není třeba říkat, že bylo vydání *FFIX* událostí měsíce. Poslední verze oblíbeného RPG se odehrává na planetě Gaia, přičemž sleduje životní osudy mladého zlodějíčka Zidana a jeho nově nabytých kamarádů, kteří se pokoušejí postavit armádě černých mágů, shromážděných alexandrijskou královnou. Na přání režiséra a producenta Square nevydá žádného oficiálního průvodce po hře. Jde jim totiž o to, aby hráči měli se hrou zkušenost z první ruky a nebyli připraveni o zážitek z děje. A to je sakra dobrý přístup. ■



I přes návrat do "medieval" kořenů se *FFIX* prodává neuvěřitelně dobře.

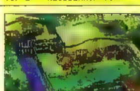


TOP 5 - PRODEJ



1. Final Fantasy IX (Square)
2. Jikkyou Powerful Pro Baseball 7 (PS2) (Konami)
3. My Summer Vacation (SCE)
4. Persona 2: Eternal Punishment (Atlus)
5. Dance Dance Revolution Third Mix (Konami)

TOP 5 - NEJOČEKÁVANĚJŠÍ



1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Final Fantasy X (PS2) (Square)
3. Tales Of Eternia (Namco)
4. Onimusha: Warlord (PS2) (Capcom)
5. Metal Gear Solid 2 (PS2) (Konami)

TOP 5 - NEJOBLÍBENĚJŠÍ



1. Final Fantasy IX (Square)
2. Vagrant Story (Square)
3. Breath Of Fire IV (Capcom)
4. Dance Dance Revolution Third Mix (Konami)
5. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)



Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hladem po polygonech.

OTAKU YOUTH

FINAL FANTASY A CO DÁL?

Člověk toho 6. července poznal, že něco visí ve vzduchu - před specializovanými obchody se začaly tvořit fronty největších nadšenců. Možná to je v případě japonských pařanů už tak trochu klišé, nicméně ve skutečnosti k tomu dochází - během prvních 24 hodin se prodalo po celém Japonsku 2,6 milionu kopií posledního dílu slavné erpégéčkové řady. V jednom obchodu se objevil dokonce i prezident Square Hisashi Suzuki, aby pozdravil příznivce hry a užil si taky trochu slávy.

Square teď odhaduje, že by se *Final Fantasy IX* mohlo po celém světě prodat neuvěřitelných 30 milionů kopií - ostatně podle toho také stouply akcie firmy. Co se týče hry samotné, recenze byly až neuvěřitelně pozitivní (včetně hodnocení 38/40 od *Weekly Famitsu*), přičemž mnoho hráčů tvrdí, že zde jsou zkombinovány ty nejlepší prvky z celé dosavadní řady. Že by tedy vrchol playstationových RPG? Podle všeho ano - až bude hra uvedena i v Evropě, můžete si ji zahrát na zpětně kompatibilním PS2. To bude vypadat ještě líp... ■

AKIHABARA WATCH

PO ULICÍCH TOKIA SE PLÍŽÍ NINJA X A SBÍRÁ NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE PRO PSMSANA...

Konami se rozhodlo stáhnout žalobu proti Namcu ohledně možného porušení autorských práv. Společnost dříve tvrdila, že připravované hudebně orientované arkádové automaty jsou vlastně vykradené hry *Bemani*.

Majitelé PS2 jsou podle průzkumu Sony provedeného v Japonsku o něco starší než majitelé původního PlayStation. Hisashi Taragi z SCE charakterizoval výsledek průzkumu jako důkaz o úspěchu v získávání nového publika, byť úspěch nové konzoly může stejně tak vysvětlovat její schopnost přehrávat DVD.

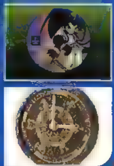
Sony potvrdila zprávy, podle kterých pracuje na *Sarugetchu 2*, pokračování opičí plošinovky s puzzle prvky jménem *Ape Escape*. Nicméně stále zůstává nejasné, zda se hra objeví na PS1, nebo PS2.

Na starší publikum nepochybně sází i Jaleco, které pro PS2 vydá titul v žánru karaoke. Balík *Dream Audition* zahrnuje i mikrofon a konektor - to ostatní, včetně dojmu a la Frankie Sinatra, musí už obstarat hráč.

POUZE V JAPONSKU

SUVENÝRY K MILÉNIU

Všem je nám jasné, že suvenýry týkají se her jsou skutečně rozmanité. Avšak kolika lidem se budou zamlouvat hrnky a talíře s motivem *Saga Frontier 2*? Anebo kuchyňské hodiny inspirované *Final Fantasy Tactics* od Akihika Yoshidy? Square vydává na *Millenium Collection* některé své starší tituly, přičemž hlavním lákadlem jsou opět suvenýry zdarma. My bychom si docela další nějaké ty pretony z *Brave Fencer*, ale k mání jsou bohužel pouze figurky z *Ehrgeiz*. ■



SCREEN-TEST

NA DVEŘE KLEPE DR. HOLLYWOOD, OTEVŘETE MU NĚKDO?

11. In Cold Blood

"Studená válka se vrací. A my prohráváme."
Režie: Michael Apted

ZÁPLETKA
Zvláštní agent MI6 John Cord je vyslán do postsovětské republiky Volgia, kde má najít zmizelého amerického agenta, který vyšetřoval zprávy o nové supersměsi - silnější než uran - která se těží právě ve Volgii. S pomocí jednoho přátelského Rusa a vědce se Cord spojí s čínskou agentkou, která je tu za stejným účelem. Je ale zajat a mučen šíleným diktátorem Volgie, Dimitrijem Nagarovem.

CHARAKTERISTIKA
Bondovský film - ehm, bez Bonda.

ZELENÁ, NEBO STOPKA?
Zelená. Bond je oblíbená série a je to také jediná slušná věc, která vzešla z mdlého, rozpačitého britského filmového průmyslu. My potřebujeme tajemný, inteligentní špionský thriller s lidštějším hrdinou. Méně hrdinství, více příběhu. Ten je vyprávěn retrospektivně ve vzpomínkách Corda, mučeného v přímo učebnicovém stylu *Usual Suspects*. A kdyby se hollywoodským intoušům nelíbil, je tu vždycky masitá stará BBC. Co vy na to?

HRAJÍ:

▲ John Cord – Christopher Eccleston

▲ Šílený diktátor Dimitri Nagarov – Steven Berkoff

▲ Nervózní vědec – John Hurt

▲ Čínská agentka Chi-King Cheung – Michelle Yeo

▲ Přátelský rus – Brian Blessed

Drahý? *In Cold Blood?* Jako bychom to už někde slyšeli.

NOVÝ SPYRO

CHRABRÝ DRÁČEK

SPYRO SE NÁM VRACÍ S JIŽ TŘETÍM DOBRODRUŽSTVÍM

Spyro The Dragon **by se měl vrátit na PlayStation v nové hře** ***Spyro 3: Year Of The Dragon.*** **Bude v ní pro vás na prozkoumání připraveno 30 čerstvých světů, závratné množství vedlejších her plus možnost ovládat čtyři různá stvoření - každému z nich bude pomáhat proslulá světluška Sparx.**

Když se v říjnu roku 1998 objevila první hra *Spyro*, vynášelo ji *PSM* do nebe jako první známku nové vlny řádných 3D plošinovek. Tato předpověď se brzy vyplnila a na scéně se vynořily hry jako *MediEvil*, *Ape Escape* a skvělé pokračování *Spyro 2*. *Spyro 3* se snaží dále rozvíjet účinnou hratelnost dvou předchozích titulů, ale tradiční pohyby, jako plivání ohně a mrskání ocasem kombinuje s novými prvky, jako skateboarding, boxování a ostřelování.

Co se vývoje zápletky týče, v dračím světě není všechno v pořádku. Po bouřlivých oslavách dvoustého výročí se starší draci probudí a zjistí, že jim zlá čarodějka ukradla nejčerstvější snůšku dračích vajec. A Spyrovým úkolem je zachránit své ještě nevylíhlé neteře a synovce dřív, než je kouzelnice použije ke svým nekalým plánům.

Zdá se, že to bude také zatím nejrychlejší *Spyro* hra s režimem, kde nás dráček bude jezdit v motorovém člunu, ponorkách a tancích, a v normální hře mu budou v boji proti nepřátelům pomáhat power-upy v podobě raket a turbo.

Spyro, Sparx, Hunter a Money Bags by měli dorazit o Vánocích.

Malý dráček skočí na skateboard a vydá se na dobrodružství

Na dračí svět padla hrozba, nevylíhnutí dráčkové jsou ukradeni, a tak se Spyro musí pěkně roztočit.

KDO VYHRÁL V PSM 28?

10X IN COLD BLOOD
Správné odpovědi v soutěži z čísla 29 - agent 006 z filmu *GoldenEye* se jmenoval Alec Trevelyan (1A), kromě *Broken Swordů* se Revolution na PlayStation nijak neprezentovala (2A). Se soutěží jste se poprali velmi úspěšně, většina odpovědí byla správná. Množí se nám ovšem případy, kdy ke svým odpovědím nepřikládáte kupon - tyto odpovědi jsou bohužel z losování vyloučeny, takže nezapomínejte! Výhercům gratulujeme, v tuto chvíli jim byly ceny dávno doručeny.

- ✔ Lukáš Beran, Kutná Hora
- ✔ Václav Němeček, Liberec
- ✔ Michal Mateja, Odry
- ✔ Václav Jirák, Klášterec n. Ohří
- ✔ Martin Dusík, Litoměřice
- ✔ Ivo Kolář, Ostrava - Výškovice
- ✔ Martin Nechvíle, Příbor

Na konec ještě malou nepříjemnost - v minulém čísle jsme vylosoval. vyherce soutěže o *Everybody's Golf 2* a z naprosto nepochopitelného důvodu jsme ztratili kompletní adresy (před uzávěrkou už nám to holt nemyslí). Výhercům, kteří se v *PSM* naleznou, se omlouváme a žádáme je, aby se ozvali do redakce (02/367950), ceny jim samozřejmě po nahlášení adresy obratem zašleme.

PSM

SOUTĚŽ PSM
Art Consulting
Šantrochova 16
162 00 Praha 6

PSM CHARTS

CO LETÍ A NELETÍ VE SVĚTĚ PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

PlayStation Magazín

1. GRAN TURISMO 2
2. SYPHON FILTER 2
3. COLIN MCRAE RALLY 2.0
4. MEDIEVIL 2
5. EURO 2000
6. MEDAL OF HONOUR
7. NHL 2000
8. FINAL FANTASY VIII
9. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
10. TONY HAWK'S SKATEBOARDING
11. SILENT HILL
12. FI 2000
13. MICRO MANIACS
14. DINO CRISIS
15. TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Hitparáda čtenářů *PSM* se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních lístcích. Hitparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry.



USA TOP 5

1. TONY HAWK'S PRO SKATER ......(ACTIVISION)
2. NCAA FOOTBALL 2001 .....(ELECTRONIC ARTS)
3. TENCHU 2 ....(ACTIVISION)
4. WWF SMACKDOWN ....(THQ)
5. DIGIMON WORLD ....(BANDAI)

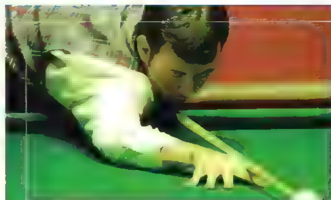
(zdroj: NPD)



VELKÁ BRITÁNIE TOP 5

1. WWF SMACKDOWN ....(THQ)
2. COLIN MCRAE RALLY 2.0 ......(CODEMASTERS)
3. IN COLD BLOOD ....(SONY)
4. WORLD CH. SNOOKER ....(CODEMASTERS)
5. FI 2000 ....(INFOGRAMES)

(zdroj: Charttrack)



CELEBRITY SI HRAJÍ

Mark Williams, kulečníková celebrita:

1. *WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER* ...... CODEMASTERS
2. *EVERYBODY'S GOLF 2* .... SONY
3. *COLIN MCRAE RALLY 2.0* .... CODEMASTERS
4. *ISS PRO EVOLUTION* .... KONAMI
5. *LMA MANAGER* .... CODEMASTERS



MY SI HRAJEME

I Jan Strmiska, šéfredaktor T3, si občas najde čas na svůj PlayStation.

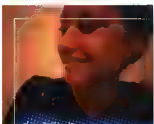
1. *VIB RIBBON*
2. *METAL GEAR SOLID*
3. *WIPEOUT*
4. *EVERYBODY'S GOLF 2*
5. *DRIVER*



ONI SI HRAJÍ

Daniel Matray, product manager z Infogrames

1. *DRIVER 2*
2. *COLIN MCRAE RALLY 2.0*
3. *HOGS OF WAR*
4. *ISS PRO EVOLUTION*
5. *ALONE IN THE DARK 4*



VY SI HRAJETE

Svůj výběr a fotografii nám poslala čtenářka Martina Šimonová.

1. *SPYRO THE DRAGON 2*
2. *EVERYBODY'S GOLF 2*
3. *WIPEOUT*
4. *TEKKEN 3*
5. *IN COLD BLOOD*

HRA ZDARMA!

RR TYPE 4



ROLLCAGE II



CW: RED SUN



KARTA



Předplaťte si na rok PlayStation Magazín a odměnou vám bude jedna vynikající originální hra zdarma. Možné je si vybrat z trojice skvělých her. A pokud vám náhodou žádná nesedne, můžete si vybrat paměťovou kartu.

Ridge Race Type 4
Colony Wars: Red Sun
Rollcage Stage II



Nabídka platí do vyprodání zásob! Neotálejte - už příště na tomto místě můžete nalézt zcela odlišnou nabídku.

JAK SI PŘEDPLATIT PSM?
Cena ročního předplatného PSM je 2760,- Kč (obyčejná pošta) nebo 2868,- Kč (doporučeně). Zájemci o předplatné PSM ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na adresu:

Čeští předplatitelé:
Předplatné PSM, A. L. L. Production, P. O. Box 732, 111 21 Praha 1, (tel.: 02/6631 1438, 6631 0936)

Slovenští předplatitelé:
Předplatné PSM, L. K. Permanent, pošt. prieč. 4, 834 14 Bratislava, (tel.: 07/4445 3711) **nebo** Předplatné PSM, ABOPress, Vajnorská 134, 834 01 Bratislava, (tel.: 07/4445 3334).

Na stejnou adresu prosím zasílejte kopii složenky. **Nezapomeňte napsat svou volbu (jednu ze tří her nebo paměťovou kartu) do zprávy pro příjemce.**

ARCHIV PSM

Každý měsíc vám přinášíme nejlepší novinky, recenze a exkluzivní dema. Uteklo vám něco? Napravte to! Za každá tři čísla čtvrté zdarma!

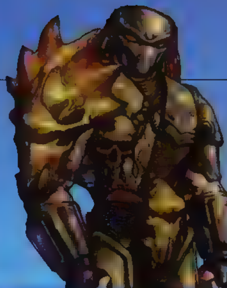
Objednávku zasílejte na adresu Art Consulting s.r.o., Šantrochova 16, 162 00 Praha 6, popřípadě telefonicky na 02/367950. K dispozici jsou pouze níže uvedená čísla, všechna ostatní jsou již vyprodána! Všechna čísla obsahují CD, cena jednoho čísla je 230,- Kč a každé čtvrté je zdarma. K ceně bude připočteno poštovné, zásilka bude zasílána dobírkou. Nabídka platí pouze do vyprodání zásob.





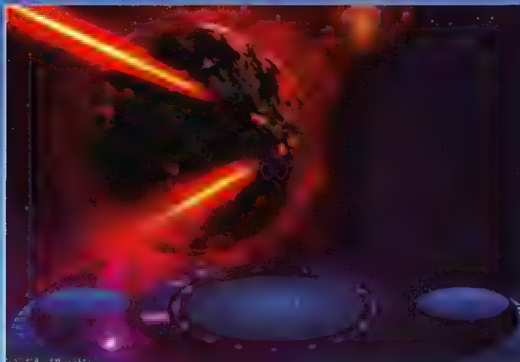
NEJŽHAVĚJŠÍ ZPRÁVY ZE SVĚTA PLAYSTATION2.

V TOMTO ČÍSLE



PREDÁTOR ČÍHÁ

Objevily se spekulace, že se na PS2 dočkáme pokračování monstrózního pécéčkového titulu *Alien vs. Predator*. Vývojářská firma Monolith, která postavila grafický engine například pro pécéčkovou hru *No One Lives Forever*, právě zkonvertovala svůj grafický engine, aby běhal i na titulech pro PS2. Sice ještě nebyla potvrzena PS2 verze *Alien vs. Predator*, ale samotná existence tohoto enginu činí ze sonyovské konzoly nové generace nejpravděpodobnější volbu. Druhý díl má být trochu odlišný od prvního, což byla napínavá střílečka v první osobě, obsahující spoustu puzzle prvků a nervy drásající příběh.



HVĚZDNÉ VÁLKY

DOTKNĚTE SE HVĚZD

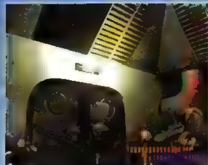
VYLEŤTE SI NA VÝLET DO VESMÍRU *EPIZODY 1*

Vesmírné hry, založené na ději *Hvězdných válek*, to je pro LucasArts důvěrně známé území, přesto však tato firma zvolila pro PS2 přístup z úplně jiného úhlu. *Star Wars: Starfighter* bude kombinovat mise postavené na příběhu, válečná tažení ve stylu klasické pécéčkové řady *X-Wing* s bezprostřední hratelností odlehčenějšího *Rogue Squadron* pro N64, přičemž zápletka hry bude založena na filmu *Hvězdné války: Epizoda 1*. Uf.

„Označili jsme *Star Wars: Starfighter* za leteckou akční adventuru, protože kombinuje silný příběh plný výrazných postav s rychlou, akčně orientovanou hratelností," vysvětluje produkční manažer LucasArts Reeve S. Thompson. „Chtěli jsme do hry dostat ten pocit z *Rogue Squadron*, kde skočíte rovnýma nohama do děje a ocitnete se uprostřed bitvy, nicméně současně nám šlo o to, zachovat ve hře jistou míru komplexnosti, jaká se objevuje třeba v řadě *X-Wing*."

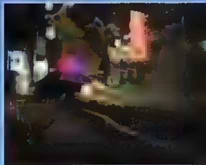
„Hra se odehrává ve stejném časovém rozmezí jako film," pokračuje Thompson, „ale v ohnisku pozornosti jsou tyto tři postavy: Rhys Dallows, Vana Sage a Nym. Jejich spletité osudy mají jedno společné: tím či oním způsobem se nějak dotýkají invaze na Naboo. V průběhu hry sledujeme, jak se jejich osudy sbližují postupně se seznámí a vytvoří jeden tým."

Uvážíme-li, že je *Starfighter* vesmírná letecká hra, pak jistě nepřekvapí, že všechny tři zmíněné postavy jsou letci. V průběhu hry sledujeme, jak se tito hrdinové



TÝMOVÁ HRA

Electronic Arts ohlásila, že na podzim uvede *X Squad* (původně *X Fire*), což je akční adventure, v níž vedete skupinu čtyř mužů a jedné ženy skrz 3D prostředí. EA vytvořila umělou inteligenci, která napodobuje interakce v týmu - vám připadá role vůdce jménem Ash. Jako takový musíte koordinovat schopnosti jednotlivých členů v týmu, abyste v bezpečí prošli válečnou zónou, kde na vás číhají všelijaké zákeřnosti, a to včetně nelítostných teroristů. Můžete se těšit i na skvělou atmosféru - déšť, sníh, mlha, kouř.

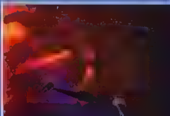


UŽ JEN PÁR MĚSÍCŮ

Společnost Titus uvede na sklonku roku svůj titul *Robocop* pro PS2 a my měli možnost se na ukázky z této střílečky podívat. Vy hrajete Murphyho/Robocopa, přičemž děj se odehrává v městském prostředí zobrazeném v 3D, kde na vás čeká spousta nepřátel, včetně robotů. První dojmy jsou dobré - hra vypadá graficky skvěle a má i vynikající atmosféru. Datum uvedení se shoduje s ohlášením nového seriálu *Robocop*, a tak ruka zákona zase jednou bude řádit.











Tři hrdinové, kteří se postavili mocné Obchodní federaci v nové, filmem inspirované letecké adventuře od LucasArts.



Děj hry sleduje tři hrdiny, kteří se spojí k prolomení blokády Naboo.

spojí proti Obchodní federaci, aby prolomili blokádu planety Naboo.

"Rhys Dallows je pilot ozbrojených složek Naboo, který je během blokády planety ze strany Obchodní federace odříznut od své armády. Vana Sage je bývalá pilotka, která opustila Naboo, aby vstoupila do žoldnéřské armády. Na počátku hry hraje dvojí hru, když se nechá najmout Obchodní federací na testování nových Droid Starfighterů. Nym je vůdce pirátského klanu, který má rovněž nevyřízené účty s Obchodní federací, jež napadla jeho základnu. Tyto tři postavy se tedy setkávají a vzhledem ke sdílené nenávisti vůči Obchodní federaci, stejně jako touze pomoci ke svobodě nespravedlivě uvězněným lidem z Naboo se rozhodují spojit své síly."

Vedle samotného děje se i letecké souboje odehrávají jak v kosmu, tak nad povrchem planety, přičemž vše začíná na povrchu Naboo a dosahuje svého vrcholu na velicí lodi Droidů (Droid Control Ship), jež se vznáší vysoko nad planetou.

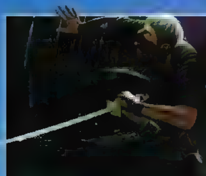
„Pokud jde o akční prvky, jedná se hlavně o souboje letadel," vysvětluje Thompson. „Ale není to tak docela jednoduché - abyste dokončili jednotlivé mise, musíte vždy přijít s nějakou strategií, byť toto v žádném případě není hra na strategii postavená," neopomene rychle dodat. „Rozhodně zde nebudete muset nějak rafinovaně a složitě rozmisťovat své jednotky."

Dallows, Sage a Nym mají každý jedno letadlo (nebo kosmickou loď), která se ve světě *Hvězdných válek* objevují poprvé, ovšem jinak je zde na 20 nových lodí a zbraní, jež jsou pochopitelně stejně jako technologie důvěrně známé už z posledního filmu.

Starfighter nebude využívat on-line možností PS2, protože když Sony ohlásila své záměry, nacházel se vývoj hry už v pokročilém stadiu. Nicméně u LucasArts se v současné době už pracuje na onom tolik diskutovaném titulu *Star Wars Online*.

„Projekt *Star Wars Online* už byl ohlášen, teď na hře pracujeme," prozrazuje Thompson. „V této chvíli je hra chystána pro PC, ale to je tak vše, co můžeme prozatím říct. Pochopitelně má LucasArts své investice i v PlayStation2, a tak nelze říct, kde hra nakonec skončí."

To jsou dobré zprávy jak pro současnost, tak pro budoucnost. Více informací o *Star Wars. Starfighter* přineseme s blížícím se datem uvedení na trh, což by mělo být o Vánocích tohoto roku. ■



FÁMY OHLEDNĚ [redacted]

Premiéra *Tenchu 2* se každým dnem blíží, ovšem už teď se objevily zprávy, že by mělo být i *Tenchu 3* pro PS2. Když jsme před nedávnem měli možnost navštívit v Japonsku Acquire, tedy onu společnost, jež stojí za *Tenchu 2*, pochopitelně jsme se na to neopomněli zeptat. Takuma Endo, prezident Acquire Corporation, nemohl plány na třetí díl potvrdit. Nicméně dal se s námi do řeči o omezeních druhého dílu, které by šlo v eventuálním třetím dílu napravit - hlavně poukazoval na nedostatky ve stínování.



[redacted]

Na PS2 by se měla objevit i verze vzrušující pécéčkové hry *Hidden & Dangerous*. Stále se však ještě neví, zda bude nová hra přepracováním originálu, nebo plnohodnotné pokračování. Pécéčkový předchůdce šel hrát jako strategická hra buď v první, nebo třetí osobě. Na starost jste zde měli komando provozující diverzní činnost v německém týlu během druhé světové války. V původní verzi hry jste mohli vyhazovat do vzduchu mosty, potápět bitevní křižníky či se utkávat s tanky, prostě dosyta si užívat všech slastí, jež skýtá válka.











Nuže, zleva doprava: *ISS*, [redacted] *And Field*, [redacted] *mes*, *Silent Scope* a *Gradius III & IV.*

[illegible]

"PŘÍŠTÍ CÍL: EVROPA"

[illegible]

"Příští cíl : Evropa." Tak pravil Kunio Neo, prezident evropské divize Konami, největšího nezávislého japonského vydavatele softwaru, který oznámil svůj záměr expandovat na evropský trh.

Na evropskou premiéru PS2 bude mít Konami nachystaných hned pět her: *International Superstar Soccer*, *ESPN International Track And Field*, *ESPN X Games - Snowboarding*, *Silent Scope* a *Gradius III & IV*. Jakkoli je *ISS* založen (bohužel) na staré verzi pro N64, má výrazně lepší grafiku, byť hratelnost je ještě třeba optimalizovat. Mnohem lépe vypadalo nově licencované *ESPN Track And Field*. Tlačítkové šílenosti, tolik charakteristické pro dřívější podobu, teď vystřídal elegantní a plynulý motion capture. Z dalších premiérových titulů zůstává odstřelovačská hra *Silent Scope* věrná svým arkádovým kořenům, *ESPN X Games - Snowboarding* se zase pyšní ultradetailní grafikou, zatímco *Gradius* je vylepšená verze původní arkádové střílečky.



Jen koukněte [redacted] Hrdina *7 Blades* předvádí svůj meč.

Co se týče dalších, v současné době pouze připravovaných titulů, může se Konami pochlubit řadou obsahující ninjovské akční tituly, adventury s roboty či hry v žánru survival horor.

• Z.O.E.

Tato tři písmena jsou zkratkou pro *Zone Of The Enders*, což je nová sci-fi akční adventura Hidea Kojimy, autora slavného *Metal Gearu*. Na hře pracuje výtvarník z *Gundamu* Nobuyoshi Nishirua, a tak by obrovští roboti, jimiž se to ve hře jen hemží, měli být stejně uchvatní jako ve filmových vizích.

• [redacted]

Red, přejmenovaná z původního japonského *Ring Of Red*, je vojenská strategická hra, obsahující jak erpégéčkové, tak akční prvky, přičemž vše zastřešuje bojovkový 3D engine. V téhle hře musíte být zatraceně rychlí, protože běhá v reálném čase.

• Ephemeral [redacted]

Taková středověká směs manga grafiky a tradičního erpégéčkového systému jménem *Ephemeral Fantasia* se točí kolem krále oslavujícího svatbu své dcery. Na trhu by se měla objevit v roce 2001, přičemž RPG prvky lze hrát přes ovladač ke *Guitar Freaks*.

• 7 Blades

Akční adventura *7 Blades* se odehrává ve středověkém Japonsku a mísí akční prvky s filmově laděných příběhem. Svým arzenálem bizarních zbraní, atmosférou prostředí i puzzle prvky se dosti podobá *Tenchu*. Tajemství ostrova Dejima budete moci poodhalit už koncem tohoto roku.

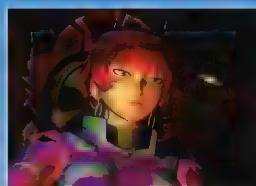
• Shadow Of Memories

Shadow Of Memories, produkovaná Gozem Kitaem, tedy člověkem stojícím za *Silent Hill*, začíná smrtí hrdiny jménem Eike. Záhadné síly mu nabídnou možnost cestovat časem a svůj úděl změnit - ale za jakou cenu? *Shadow Of Memories* by se měla premiérově objevit někdy počátkem roku 2001.

• [redacted]

Konami má v zásobě další dva tituly s příchutí ESPN, přičemž oba by měly vyjít počátkem příštího roku - basketbal *ESPN NBA 2Night* a hokej *ESPN National Hockey Night*. Už teď se oba tituly mohou pyšnit úchvatným motion capture.

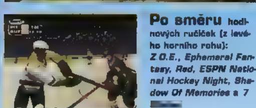
Z dalších připravovaných titulů se jen tak mihla veleúspěšná PC strategie *Age Of Empires II*, fámy o údajném *Silent Hill 2* zůstaly pouze fámami, práce na akční adventuře *NightLabour* byly dokonce zastaveny. Pochopitelně diamantem na koruně Konami zůstává *Metal Gear Solid 2* (viz článek A taky Metal Gear), nicméně pokud se měsíců zbývajících do uvedení tohoto titulu náležitě využije, nerozběhne se z konamiovských regálů po Evropě pouze Solid Snake. ■



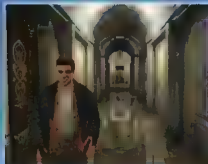








Po směru hodinových ručiček (z levého horního rohu): *Z.O.E.*, *Ephemeral Fantasy*, *Red*, *ESPN National Hockey Night*, *Shadow Of Memories* a *7* [redacted]



UŽ TU BUDE PAYNE

Po dlouhých třech letech vývoje se snad na PS2 konečně dočkáme pécéčkové střílečky v první osobě *Max Payne*. Nadšení ze hry zavládlo už na veletrhu E3, kdy měli hráči poprvé možnost vidět skvělé postavy ze hry i neuvěřitelně přesné grafické detaily. Hru vyvíjela firma 3D Realms (autorský tým *Duke Nukema*) a hratelnost *Maxe Payna* je silně pod vlivem akčních filmů Johna Wooa, okořeněná erpégéčkovými prvky. Můžete se podívat i na oficiální internetovou stránku *www.maxpayne.com*.



OPIČÍ ZÁLEŽITOST

Vynořily se zprávy, že autoři *Ape Escape*, nezaslouženě opomíjené výhradně analogové plošinovky, pracují na druhém dílu pro PS2. Detailu v současné době pořád ještě moc neznáme, ale indicie naznačují, že hra bude zaměřena na mnohem mladší publikum, čemuž bude odpovídat i jednoduchá hratelnost a ovládání. To je docela škoda, protože vskutku převratný ovládací systém původní verze byl na hře to nejlepší - tedy pochopitelně vyjma těch opičáků.





Součástí budoucího konamiovského hitu *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* bude zřejmě i režim pro dva hráče.

NOVINKY Z METAL GEAR

A ZASE METAL GEAR

KOJIMA SE ZMÍNIL O REŽIMU PRO DVA HRÁČE

I když jsme se na Kick Off nedočkali žádné nové ukázky z *Metal Gear Solid 2*, autor hry Hideo Kojima byl přítomen a odpovídal na dotazy shromážděných novinářů.

Sice neprozradil o moc víc, než už bylo odhaleno na letošní výstavě E3 (vyčerpávající reportáž najdete v *PSM28*), leč i tak jsme se pár zajímavých detailů dozvěděli, mimo jiné to, že *MGS2* ladil podle ohlasů, jichž se hře dostalo na E3. „Tam jsme zjistili, co se lidem líbí a co ne," říká Kojima-san, „To jsme si doma v klidu přebrali, diskutovali o tom, co by se dalo zlepšit a co by se mělo vyhodit."

Kojima rovněž potvrdil, že v *MGS2* nebudou žádné VR mise, ale zato doufá, že se mu podaří do hry vložit režim pro dva hráče. Rovněž plánuje on-line funkce a plánuje "zajímavé věci s periferiemi", patrně ve stylu manipulace s paměťovou kartou, jak tomu bylo v původní verzi. V poslední době se Kojima soustředil na AI nepřátel („Vojáci se budou chovat podle toho, v jakém prostředí bojují a jakou zbraň má v ruce Snake."), rovněž pracoval na dějové linii hry.

Nakonec jsme se na Kick Off dozvěděli i to, že ve hře bude i "několik ženských postav, jež budou mít zcela klíčový význam pro odvíjení příběhu a jeho milostné peripetie". Jakkoli by ani samotného Kojimu jistě nepřitahovala vražedkyně, která se postaví Snakeovi v dnes už proslulé filmové ukázce, pevně věříme, že až hra koncem příštího roku vyjde, bude mít Meryl sokyni v lásce. ■

LICENCE F1

TOP TEAM EA

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 NA VÁNOCE

Vývojáři od EA se zaměřili na to udělat nejrealističtější simulátor F1 všech dob - *F1 Championship Season 2000* pro PS2. Tým pracující na titulu bude mít za úkol zkrotit a ke svému účelu využít schopnosti sonyovské konzoly nové generace.

EA, usilující o větší dávku realismu, požádala tým formule 1 Orange Arrows a udělala motion capture každého z 22 mechaniků od Benettonu. Jako vždy, i teď si EA pojistila všechny licence, takže ve hře najdete všechny okruhy, auta i piloty ze sezony 2000.

A i teď bude hru doprovázet anglický televizní komentátor Jim Rosenthal. EA dokonce najala bývalého designéra ejfedničkových vozů a rovněž Keitha McKenzieho, vítěze ceny RA za rok 1999 pro nejlepší přenosy formule 1 - ten dostane za úkol kolem trati rozmístit kamery a rovněž bude vybírat nejlepší okamžiky závodu.

Asi nepřekvapí, že EA nejhlasněji proklamuje lepší grafické vlastnosti hry, byť patrně nejvýrazněji pokrok byl učiněn v modelování karambolů a jejich následků. Hodiny a kolize byly udělány až do takového detailu, že vidíte i barvu odlupující se z karosérie.

F1 Championship Season 2000 by se měla objevit na předvánočním trhu. ■





EA znovu **přichází s ultrarealistickou, vysoce detailní grafikou a hra obsahuje i všechna auta a okruhy z aktuální sezony.**

CHYSTÁ SE!

NEJNOVĚJŠÍ PS2 EVROPSKÉ TERMÍNY

S PREMIÉROU

F1 2000

KRÁTCE POTÉ

ZAČÁTKEM 2001

KONCEM 2001

NEJNOVĚJŠÍ PS2 DATA V AMERICE. TADY MŮŽEME JEN DOUFAT...

S PREMIÉROU

SSX

KRÁTCE POTÉ

Oni (Rockstar) .... podzim 2000



TROCHU HARDCORE

Zprávy o tom, že Sony uvede na evropský trh bojovku *Dead Or Alive 2*, byly zastíněny ohlášením, ze stejně tak vyjde ještě lepší *DOA2: Hardcore*. To není jen přímočará arkádová konverze - tato v Japonsku nedávno uvedená hra má totiž úplně nový grafický engine, nová prostředí, kostýmy a je zde i spousta tajemství, včetně nových chvatů v Cinema Mode. V Evropě *DOA2: Hardcore* vyjde 24. listopadu.



SONY VSTUPUJE DO F1

Bitva o nejlepší efjedničkovou hru pro PS2 vrcholí. Sony chce podle tiskové zprávy vydat o premiéře PS2 titul *Formula One 2000*. Hra běhá rychlostí 60 framů/sekundu, má licenci na 11 týmů, 22 pilotů a 17 okruhů z aktuálního seriálu MS F1. A nabídka od Sony rozhodně vypadá lákavě - hra bude mít mimo jiné i dvojkomentář, v boxech budou 17-ti členné týmy, bude tu dvojcestný radiosystém a analogový volant. Aby byla hra co nejrealističtější, byly použity textury ve foto kvalitě a v průběhu hry dochází i ke změnám počasí

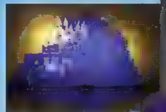
CHYSTÁ SE!

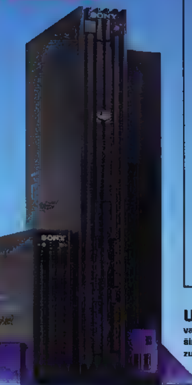
A DALŠÍ ADD-ONY

Firma Sony oznámila, že pro PS2 uvede na trh oficiální modem, internetový prohlížeč a tiskárnu, čímž bude moci konzola konkurovat PC jako internetový terminál (teď už potřebujeme jen klávesnici).

Dosud nemáme o těchto nových zařízeních žádné detaily, byť se má za to, že modem se bude zapojovat do 20 GB nebo 40 GB pevného disku (viz minulé *PSM*). Společnost rovněž oznámila, že PS2 bude podporovat software 3D Sound Middleware, díky čemuž bude k 3D zvuku stačit pouhých pár reproduktorů.

Podle úplně nejčerstvějších zpráv uzavřela společnost Sony kontrakt s poskytovatelem kabelové televize Tokyu Corp. která by měla v Japonsku zajišťovat broadbandový přístup k internetu a elektronické obchodování. Co to všechno znamená? Inu, Sony se postupně dostává do pozice, kdy bude moci přes PS2 svým klientům nabízet ke stažení hry, hudbu i filmy. Tedy vedle her a DVD bude PS2 zvládat i jistý druh interaktivní televize, filmy a obchodní služby. Kabelové společnosti se už nemohou dočkat. Jak by to mohlo vypadat v Evropě se dozvíte později.





Už to nebude dlouho trvat. Za chvíli si jednu z těchhle mašinek budete moci koupit a začít zuřivě stahovat z webu.

FÁMY O VĚTŠÍ RYCHLOSTI

Šíří se zprávy, že Sony chce dosáhnout toho, aby software pro PS2 běhal na rychlosti 60 MHz, oproti běžným 50 MHz, které se používají u televizí systému PAL. Společnost Sony se k záležitosti konkrétně nevyjádřila, pouze bylo podotknuto, že Sony pracuje s nasazením na zvýšení kvality nových titulů pro PS2, a to v rámci časových možností. Vlnová délka 50 MHz znamená sama o sobě skvělou grafiku i rychlost, leč při oněch 60 MHz by hry byly ještě rychlejší a plynulejší. V minulosti docházelo k tomu, že některé hry se při konverzi z NTSC na PAL zpomalily. Pokud by běhaly na 60 MHz, byla by tato možnost vyloučena a kvalita některých her, zejména pak bojovek, by jistě výrazně vzrostla.

Sony na tomto vývoji nepochybně pracuje, byť dosud není jisté, zda se to stihne do první vlny her pro PS2 letos na podzim, tedy pokud se to vůbec povede.

Další informace vám přineseme v následujících měsících opět na těchto stránkách.

ARKÁDOVÉ NOVINKY

ARKÁDY LEPŠÍ A RYCHLEJŠÍ

NA PS2 SE BUDOU ARKÁDOVÉ TITULY KONVERTOVAT RYCHLEJI

Tradiční prodleva mezi arkádovým titulem a jeho konverzí na konzole by již záhy mohla být minulostí. Sony totiž přišla s novým arkádovým boardem, který je kompatibilní s PS2, a tudíž mohou vývojáři jako Namco či Konami snadno pracovat na obou formátech současně.

V minulosti byla konverze arkádové hry na konzolu poměrně zdlouhavá, nicméně díky vylepšené architektuře PS2 a hlavně díky výkonu emotion engine dokáže nová konzola překonat většinu stávajících arkádových systémů.

V nové vlně arkádového hardware od Sony tak najdeme víc V-RAM než v PS2, což umožňuje detailnější texturu ploch, ale hlavně bychom se v budoucnu mohli konzolových verzí dočkat téměř okamžitě po uvedení v arkádách a opačně.



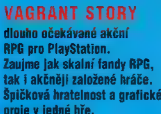
MotoGP bylo díky Namcu konečně zkonvertováno z arkády na PlayStation2. V budoucnu by to mohlo probíhat rychleji.

PlayStation | PC CD ROM | Dreamcast | NINTENDO 64

PSX Centrum

TEL: 02 / 57 313 415
MOBIL: 0603 411 623
MOBIL: 0606 891 623

www.psxcentrum.kgb.cz



VAGRANT STORY — SQUARESOFT — PlayStation

pro PlayStation s českým manuálem

NEJLEPŠÍ HRY ...

1599,- | 1699,- | 1499,- | 1599,- | 999,- | TEL | 1599,- | 999,- | 999,- | 999,-

... ZA NEJLEPŠÍ CENY

PLAYSTATION HRY

NÁZEV HRY	CENA	NÁZEV HRY	CENA	NÁZEV HRY	CENA	NÁZEV HRY /BAZAR/	CENA
ACE COMBAT 3 CZ	1399.-	GRAN TURISMO 2 CZ	1399	SILENT HILL CZ	999.	ALIEN TRILOGY	599.
ACTUA POOL	1599.	GRAND THEFT AUTO	999	SLED STORM	799.	COLIN MC RALLY	699
ALIEN TRILOGY	899.-	GRAND THEFT AUTO 2 CZ	1299	SHADOWMAN	799	COLONY WARS	499.
ALL STAR TENNIS 2000	1599.-	HEART OF DARKNESS	999	SHAO LIN	999.	COLONY WARS 2	699
ALIEN RESURRECTION CZ	TEL	HERCULES CZ	799	SOUL BLADE	899.	DEATHRAP DUNGEON	799.
ALUNDRA 2	1399.-	CHASE THE EXPRESS CZ	TEL	SOUL REAVER CZ	999.	DIE HARD TRILOGY	499.-
APE ESCAPE CZ	799.-	CHEESMASTER 2 SACHY	1699	SOVIET STRIKE	999.	DINO CRISIS	799.
APOCALYPSE	999.-	IN COLD BLOOD CZ	1599.-	SPEC OPS CZ	1699.	DOOM	599.
ARCADE GREATEST HITS 1	499.	ISS PRO EVOLUTION CZ	1499	SPEEDBALL 2100 CZ	TEL	DRIVER	799
ARCADE GREATEST HITS 2	499.	J.McGR MOTOCROSS 2000	TEL	SPEED FREAKS CZ	799.	DUKE NUKEM TTK	799.
BUGS LIFE	899	JURSKY PARK	999	SPIDERMAN CZ	TEL	FIFA '98	599
C&C 2 RED ALERT (2CD)	899.-	KNOCKOUT KINGS 2000	1599.-	SPOTS CAR GT	799.	FIFA '99	699.-
C&C 3 RETALIATION (2CD)	1199.	KURUSHI FINAL	799	SPYRO DRAGON 1 CZ	899	FIFA 2000	1099.
CARMAGEDDON CZ	999.	LUCKY LUKE	899	SPYRO DRAGON 2 CZ	999	FORMULA 1 '96	299
CIRCUIT BREAKERS	799.	MAGICAL TETRIS	799	STAR WARS-PHANTOM CZ	1699.	G-POLICE 2	699.
COLIN McRAE RALLYE CZ	999.	MEDAL OF HONOR CZ	999	STAR WARS JEDI BATTLES CZ	1699.	G-POLICE	499
COLIN McRAE RALLYE 2 CZ	1599.	MEDIEVIL CZ	899.-	STREETFIGHTER EX 2 PLUS	TEL	GRAN TURISMO	599
COLONY WARS 3:RED SUN CZ	799.	MEDIEVIL 2 CZ	999	SUIKODEN 2 CZ	TEL	HERCULES	699
COOLBOARDERS 4	1399.-	METAL GEAR SOLID CZ	999.-	SUPERBIKE 2000 (EA)	1499.	MEDAL OF HONOR	799.
CRASH BANDICOOT 1	899.	MICKEYS WILD ADV	899	SYDNEY 2000 CZ	1599.	MEDIEVIL	699
CRASH BANDICOOT 2 CZ	899.	MICROMANIACS	1499.-	SYPHON FILTER 2 CZ	1399.	METAL GEAR SOLID	799.
CRASH BANDICOOT 3 CZ	799.	MISSION IMPOSSIBLE CZ	799	TANK RACER	799.	MICKEY MOUSE	699
CRASH TEAM RACING CZ	1199.	MOTO RACER 2	999	TARZAN CZ	899	MUSIC	499
CROC	899.	MUSIC 2000 CZ	1499.	TEKKEN 2	899.	MUSIC 2000	1099
DEAD OR ALIVE	899.	Mr DOMINO	599	TEKKEN 3 CZ	899.	NEED FOR SPEED 3	899.
DESTRUCTION DERBY RAW	1399	NBA LIVE '99	999	TENCHU 2 CZ	TEL	NEED FOR SPEED 4	799
DIE HARD TRILOGY	999.	NBA LIVE '2000	1599	THEME HOSPITAL	999.	NHL 2000	1199
DIE HARD TRILOGY 2 CZ	1499.-	NEED FOR SPEED 3	999.-	THEME PARK	599.	NHL '99	599
DINO CRISIS CZ	999.	NEED FOR SPEED 4 CZ	899	THEME PARK WORLD CZ	1499.	ODDWORLD	599
DOOM	899.-	NEED FOR SPEED 5 CZ	1599.-	THIS IS FOOTBALL CZ	799.	ODDWORLD 2	799
DRIVER CZ	999	NHL '99	899	TOCA 2 CZ	999.	PORSCHE CHALENGE	499.
DUKE NUKEM 3D	899.	NHL 2000 CZ	1499	TOCA 3 (WTC) CZ	1599.	QUAKE 2	1199
DUKE NUKEM 2 TTK CZ	999	NO FEAR Horska Kola	999	TOMB RAIDER 1	999.	RAINBOW SIX	1099
DUNE CZ	1499.	ODDWORLD 1-ODYSSEY	799	TOMB RAIDER 2 CZ	999.	RESIDENT EVIL 2	799
EAGLE ONE HARRIER CZ	1699	ODDWORLD 2 EXODUS	899	TOMB RAIDER 3 CZ	999.	RIDGE RACER TYPE 4	499
EURO 2000 (EA) CZ	1699	PARASITE EVE 2 CZ	TEL	TOMB RAIDER 4 CZ	1399.	SHADOWMAN	599
EVERYBODYS GOLF 2 CZ	999.	POINT BLANK 2 + PISTOLE CZ	1999.-	TOMBI 2 CZ	999.	SILENT HILL	799
F1 2000 (EA)	1699.-	POPULOUS:BEGINNING	799	TOMORROW N.D.007 CZ	999.	SOUL REAVER	799
FEAR EFFECT (4CD) CZ	1499	PREMIERE MANAGER 2000	TEL	TONY H SKATEBOARD CZ	999.	SYPHON FILTER	699.
FIFA '98	699.	QUAKE 2 CZ	1499	TONY H.SKATEBOARD 2 CZ	TEL	TENCHU	699
FIFA '99	999.	R-TYPE DELTA	799.-	TOY STORY 2 CZ	1599.-	TEKKEN 3	699
FIFA 2000 CZ	1399.	RAINBOW SIX CZ	1599	TRACK AND FIELD 2 CZ	1499.	TOCA 2	699
FIGHTING FORCE 2 CZ	999.	RAYMAN	899	URBAN CHAOS CZ	1199.	TOMB RAIDER 1	799
FINAL FANTASY 7 CZ	899.	RAYMAN 2 CZ	TEL	V-RALLYE 2 CZ	999.	TOMB RAIDER 2	499
FINAL FANTASY 8 CZ	999.	RAILROAD TYCOON 2 CZ	1199.-	VAGRANT STORY CZ	TEL	TOMB RAIDER 3	799.-
FORMULA 1 '97	599.	RC STUNTCOPER (vrtulník) CZ	599.-	VANDAL HEARTS 2 CZ	1399.	TOMB RAIDER 4	999
FORMULA 1 '99 CZ	1199.	RESIDENT EVIL 1	999	VIGILANTE 8 2 CZ	999.	V-RALLYE 2	799
FORMULA 1 GP - EIDOS	599.-	RESIDENT EVIL 2 CZ	999	WIPEOUT 3 CZ	999.	WORLD CUP 98	499
FUTURE COP LAPD	699.	RESIDENT EVIL 3 CZ	1399	WU-TANG	999.		
G-DARIUS střílečka	799.	R.EVIL GUN SURVIVOR	1699.-	WORMS ARMAGEDDON	1399.		
GEX DEEP COVER GECKO	799.	REVOLT	799	WWF SMACKDOWN	1699		
GLOBAL DOMINATION	699.	RIDGE RACER TYPE 4	799	X-MEN MUTANT	TEL		
GRAN TURISMO CZ	899	ROGUE TRIP	599				

TITULY S DODATKEM -CZ- JSOU DODÁVÁNY S ČESKÝM MANUÁLEM

Datum vydání: 24.11. 2000
Zdarma Vám zašleme objednávkový formulář

• PŘIJÍMÁME OBJEDNÁVKY •

Po zaslání vyplněného formuláře zpět na naši adresu MÁTE GARANTOVÁNO:

- dodávku konzole Sony Playstation 2 včetně přís. v den jeho vydání v ČR
- zdarma DVD film od společnosti Warner Bros
- zdarma poštovné a balné po celé ČR (osobní odběr možný na našich pobočkách v Praze)
- plnou záruku od výrobce (6 - 12 měsíců)
- možnost zakoupení her a DVD filmů pro PlayStation 2 za zvýhodněné ceny
- české manuály ke všem produktům včetně her u nás zakoupených

Objednávkový formulář žádejte telefonicky na čísle 02 / 57 313 415 v pracovní dny od 10 do 17 hodin, nebo písemně na naší adrese.

HRY OKAMŽITĚ

DODÁME VÁM DOMŮ NEBO DO ZAMĚSTNÁNÍ DO 120 MINUT OD VAŠÍ OBJEDNÁVKY A TO ZDARMA!*

JAKO PRVNÍ PŘICHÁZÍME S TOUTO NOVOU SLUŽBOU, KTERÁ VÁM UŠETŘÍ ČAS A PENÍZE. UŽ ŽÁDNÉ TRMÁCENÍ UCPANOU PRAHOU. OBJEDNANÉ ZBOŽÍ VÁM BUDE DORUČENO EXPRESNÍM KURÝREM PŘÍMO DO VAŠICH RUKOU - PO CELÉM ÚZEMÍ PRAHY

Zboží objednávejte na našem tel.:
57 313 415
po-pá 10.00-16.00 hod.

ve spolupráci s 1 pražskou kurýrní službou **MESSENGER**

1MB MEMORY CARD Karta na 15 pozic, cena 350,- Kč

4MB MEMORY CARD Karta na 60 pozic, cena 650,- Kč

24MB MEMORY CARD Karta na 360 pozic, digit. display. Datel, cena 999,- Kč

SUPER DUAL SHOCK Analog. vibrační ovladač vhodný pro všechny typy her, cena 899,- Kč

SUPER PAD MAX Ovladač pro Playstation, cena 299,- Kč

RGB SCART KABEL Kabel pro nejlepší obraz podporuje i normu NTSC, cena 299,- Kč

2MB MEMORY CARD Karta na 30 pozic, cena 499,- Kč

8MB MEMORY CARD Karta na 120 pozic, cena 699,- Kč

48 MB MEMORY CARD Karta na 720 pozic, digit.display. Datel, cena 1299,- Kč

XPLORER FX Nejlepší cheatová cartrige, kódy na 300 her, 8MB karta, cena 1299,- Kč

SONY DUAL SHOCK Analogový vibrační ovladač, cena 1199,- Kč

TOP GEAR VOLANT Pro všechny závodní hry, dodáván s pedály. Nejlepší model na trhu, cena od 2299,- Kč

ZASÍLÁME EXPRES - OD VAŠÍ OBJEDNÁVKY DORUČÍME ZÁSILKU DO 1 DNE.
NA VEŠKERÉ ZBOŽÍ POSKYTUJEME ZÁRUKU 6 MĚSÍCŮ.
KOMPLETNÍ CENÍK VÁM NA POŽÁDÁNÍ ZAŠLEME ZDARMA.
ZÁSILKOVÁ SLUŽBA JE K DISPOZICI PO - NE 10.00 - 19.00 HOD.

PSX Centrum PRODEJNA / ZÁSILKOVÁ SLUŽBA
PSX CENTRUM - U PALIÁRKY 7, 150 00 PRAHA 5
e-mail:psxcentrum@pvtnet.cz
Otevírací doba prodejny po - pá: 10.00 - 17.00
Zásilková služba na tel. po - ne: 10.00 - 19.00

JMÉNO:

READY 2 RUMBLE ROUND 2

POZNAMKA:

MĚSÍČNÍ CHŮZE MICHAELA JACKSONA V PODÁNÍ MIDWAY.

SPECIFIKACE	
STYL:	Box
VYDAVATEL:	Midway
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	Listopad
HOTOVO:	60%







Kdo by si byl pomyslel, že by se uřičukaná geordijovská dvojka PJ a Duncan mohla stát hvězdami hry. "Sleduj, jak zřídíme Michaela."



Ready 2 Rumble na sobě jako jedna z mála opravdu legračních her na PlayStation pilně pracuje, aby se ještě letos mohla vrátit na scénu. Stejně jako původní hra je *Round 2* arkádové boxování se spoustou karikaturních, komických bojovníků vykřikujících hodně sebevědomá hesla. Ale to není všechno. Pokračování slibuje přídavek v podobě několika nových vlastních pohybů.

K původnímu seznamu deseti bojovníků a dvou herních režimů teď přibude 11 nových borců, mezi nimi basketbalový obr Shaquille O'Neal a také samotný král popu Mihchael Jackson.

Midway byli tak hodní a postarali se o to, aby hra neztratila svěží vzhled. Hlavní výtvarník *Round 2* Emmanuel Valdez *PSM* řekl: „Renovovali jsme všechny animace, aby působily hladším a jasnějším dojmem, a přidali jsme nové arény, jako je opera, kasino a divadlo pod otevřeným nebem."

Kromě známých osobností se k bojovníkům přidal Wild Stubby Cooke, Freak E Deke, Freesom Brok a Afrosův bratranec GC Thunder. Nezapomněli jsme ani na staré borce. „Hra se odehrává po uplynutí tří let po originálu, takže všichni boxeři, kteří se vrací na scénu, mají nový vzhled, účesy i výstroj," říká Emmanuel.

Pro nováčky byla zachována spousta zábavy pramenící z bušení do tlačítek a Midway také zkrátili čas, který je třeba k tomu, abyste se hru naučili. „Je tu více komb a speciálních pohybů, k jejichž používání je třeba určité dovednosti, a pro pokročilejší hráče jsou připraveny další strategické úrovně," vysvětluje Emmanuel. Uvidíte také nové detaily, jako je hlas vašeho asistenta v rohu, který na vás pokřikuje různé rady.

Aby přidali více hloubky, doplnili Midway režim Tournament pro osm hráčů a režim pro týmovou bitvu Rumble. Rovněž módu Championship se dostalo předělání a na 15 zápasů nutných z získání titulu se teď můžete připravit ve dvou pasivních a pěti interaktivních tréninkových režimech.

„Každý hráč bude mít arzenál nejméně třech speciálních pohybů," říká Emmanuel. "A také jsme zachovali Rumble Meter." Emamnuel nás varuje, abychom neopomíjeli "neortodoxní útoky, jako rány břichem a hlavičky".

A jak je na tom král popu M.J.? „Viděl jsem, jak předvádí své pohyby, a myslím, že má skutečné boxerské nadání," říká Emmanuel. „Bude jedním z nejsilnějších rváčů ve hře." Uvidíme ■

Lee Hall



PROFIL	
SPOLEČNOST:	Midway
JMÉNO:	Emmanuel Valdez
ZAMĚSTNÁNÍ:	Hlavní výtvarník
HISTORIE:	Emmanuel se podílel na vývoji původní *Ready 2 Rumble*.
VLIVY:	Klasika staré školy *Punch-Out!* stejně jako moderní bojové hry jako *Tekken* a *Soul Calibur*.

CITÁT: **„Mezi útoky patří i rány břichem a hlavičky."**

JMÉNO:

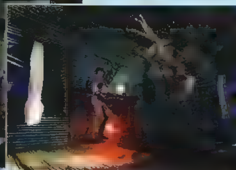
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

POZNÁMKA:

ASH SE VRACÍ. MUŽ S MOTOROVOU PILOU MÍSTO LEVÉ RUKY, S BROKOVNICÍ V PRAVAČCE A HLÁŠKAMI NA JAZYKU.

SPECIFIKACE	
STYL:	Akční horor
VYDAVATEL:	THQ
VÝROBCE	Heavy Iron Studios
DATUM VYDÁNÍ:	Listopad
HOTOVO:	65%





Ash miluje svou motorovou pilu a jeho motorová pila zase miluje kuchání zombií. Ale ve hře bude i sekera, pistole a brokovnice - a navíc si je budete moci vylepšit, aby byly ještě vražednější a brutálnější.

Všechno začalo roku 1982, kdy vzal student jménem Sam Raimi pár svých známých do lesa a tam, za peníze vydělané o prázdninách, natočili film. *The Evil Dead*. Levný, krvavý a ponurý horor se rychle stal kultem a vynutil si další dvě pokračování.

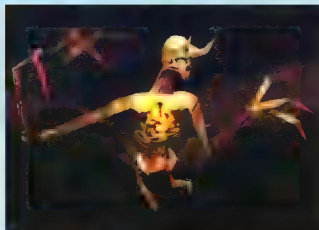
Série proslavila nejen režiséra Sama Raimiho, motorovou pilu a představitele hlavní role Bruce Campbella, ale stala se i inspirací mnoha počítačových her - především autoři slavného *Dooma* a *Duke Nukema* se k ní hrdě hlásí. Teď konečně nastal čas, aby se *Evil Dead* vykašlal na post krvavé můzy a rozjel si vlastní filiálku. Producent celého projektu Scott Krager k tomu říká: „Příběh se odehrává osm let po skončení *Armády temnot* (to je poslední film ze série *Evil Dead*). Ash se vrací do srubu, kde to všechno začalo, aby se vyrovnal se svým strachem a nočními můrami. A samozřejmě, znova se mu do cesty připletou Deadité a další bytosti z armády zla." Tentokrát se bude bojovat o Necronomicon: Knihu mrtvých - knihu, ve které je víc, než by mělo lidské oko vidět.

„Evil Dead," pokračuje Scott Krager, „má hodně podobný herní systém jako třeba série *Resident Evil* ... tomuhle srovnání se prostě v žánru akčního hororu nedá vyhnout." Dobře dobře, říkáme my, hlavně co brutalita? Cyklus *Evil Dead* byl proslulý gore efekty - stříkající krev a hnis, vytržené oko letící přímo do úst řvoucí dívky... "Bez pořádného krveprolití a hutných masakrů by to snad ani nebyl *Evil Dead*." Ještě že tak. A Scott Krager se rozpovídává: „Další skvělou věcí, kterou *Evil Dead* přináší, je volnost pohybu. Ash se nemusí jako v jiných hrách otáčet čelem k příšeře, aby ji mohl odstřelit hlavu. Může si pobíhat, jak chce, a zároveň to kolem sebe kosit." Takže to vypadá, že *Evil Dead* bude mít v sobě hodně z akčnosti takové *Lary Croft*.

Evil Dead bude stát hlavně na soubojích, tudíž nesmí chybět pořádný zbrojní arzenál. „Začínáte s obyčejnou sekerou," říká Scott, „a postupně získáte pistoli, pušku i brokovnici - a během hry si je budete moct všechny vylepšovat." A? A? A? „Samozřejmě, motorová pila nemůže chybět. Ash bez motorové pily... to snad ani nejde."

Jo, tahle hra má všechny předpoklady k úspěchu. Zvláště když Ashovy hlášky bude pronášet jediný a originální Ash, uctívaný Bruce Campbell. Na to už se nedá říct nic jiného než: „Hail to the King, baby!" ■

Jiří Pavlovský





Když se na ně podíváte, je vám hned jasné, proč se s nimi Ash nedokáže nikdy definitivně rozloučit.

PROFIL	
SPOLEČNOST:	THQ
JMÉNO:	Scott Krager
ZAMĚSTNÁNÍ:	Výkonný produkční
HISTORIE:	Pět let byl designérem a produkčním u firmy Activision, než v roce 1998 přešel k THQ
VLIVY:	Samozřejmě evildeadovská série, ale hra se hodně inspirovala i cyklem *Resident Evil*.

CITÁT: **„Samozřejmě, motorová pila nemůže chybět..."**

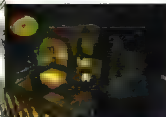
MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND

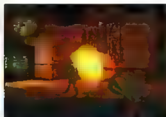
Text: Steve Owen

NĚKDY JE TĚŽKÉ BÝT ŽENOU. ZVLÁŠŤ POKUD JSTE ZÁROVEŇ ČLENKOU FRANCOUZSKÉHO ODBOJE A MÁTE SE VYPOŘÁDAT S CELOU NĚMECKOU ARMÁDOU.

Běhání obrovskými oblastmi a zabíjení pomíjivých potvor je každodenní stravou průměrného hráče, neexistuje však větší pochoutka než střílení do nacistů. Vývojáři Dreamworks se loni do masakrování fašounů pustili skvěle provedenou hrou *Medal Of Honour*, střílečkou v první osobě, která volně vycházela z historie, jen zčtyřnásobila množství náckú, které můžete odbouchnout, a zdesetinásobila počet kulek, které normální hrdina dokáže vydýchat. *Medal Of Honour* byla skvělým přepisem války, šovinistickou ódou na velkého amerického hrdinu. Vypadala nicméně jako ze skutečného života a stala se skvělou alternativou střílení do všelijakých "vetřelců".









Tito chlapci na vás sice vyrukovali s kuráží, ale většina zbabělců na vás bude pálit zezadu z úkrytu.



Naštěstí se vyplnila očekávání a my hráči brzy dostaneme další slušnou porci masakrování nácků, tentokrát nazvanou *Medal Of Honour Underground*. Přidané čtvrté slovo předznamenává hlavní změnu, která se s hrou odehrála - už nejste Jimmym Pattersonem, velkým špionem a drsňákem, ale hrajete za Manon, do šatiček oblečenou členku francouzského odboje. (Dva prémiové body, pokud vám dojde, že Manon byla v původní hře Pattersonovou nadřízenou. A měli byste zjistit ještě víc.)

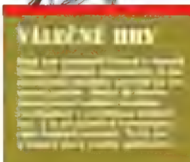
Nejedná se o žádný pokus napodobovat Laru Croft, ale o další příběh ze známé historii. Zatímco se soudí, že se Francouzi převalili a nechali se polechtat okupantskými silami Německa, pravda je taková, že odboj, a zvláště pak OSS (Office of Strategic Services), sehrál důležitou roli při rozvracení Říše a nemálo přispěl i k jejímu konečnému pádu. Opravdu - vývojáři *Medal Of Honour* si dokonce dali tu práci a udělali rozhovor s veteránkami odboje. Potěší také to, že si Dreamworks, jedna ze společností Stevena Spielberga, dělá více starostí i s tím, aby hra byla historicky přesnější, než tomu by o u *Šindlerova seznamu* nebo *Zachraňte vojína Ryana*.

“HRAJETE ZA MANON, DO ŠATIČEK OBLEČENOU ČLENKU FRANCOUZSKÉHO ODBOJE.”

Manon je vyslaná na sedm různých misí a během hry také dostává patřičné instrukce - počínaje skromnými začátky, kdy pomáhá sourozencům (viz rámeček Přátelé, za zdravější životní styl), až do okamžiku o nějakých 24 misí později, kdy se stane členkou OSS a podílí se na osvobozování Paříže. Každá z úrovní, které jsou mimochodem zhruba dvakrát větší než mapy z první hry, má přesně určený cíl, takže abyste se v příběhu dostali dál, musíte splnit určitá kritéria, zničit určitá vozidla, najít určité lidi a nechat na živu jisté postavy.

Pomoc přichází v podobě vylepšeného arzenálu zbraní. Celkem tu najdete osm nových hraček, jako třeba impozantní antitankové granáty, drsňáckou Big Joe, zbraně Sten a naprosto suprovou Molotov Cocktail. S tou posledně jmenovanou je třeba, jak se dá čekat, zacházet s jistou opatrností.

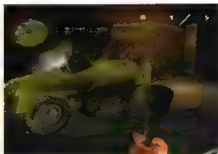
Hlavním důvodem pro větší zbraně je skutečnost, že si teď budete muset poradit se zástupem obřích vozidel, v němž nechybí tanky, obrněné vozy a motocykly. Právě coctail a granáty zaručeně fungují proti těmto šíleným ko-





Prohlížení tanků zepředu se nedoporučuje.





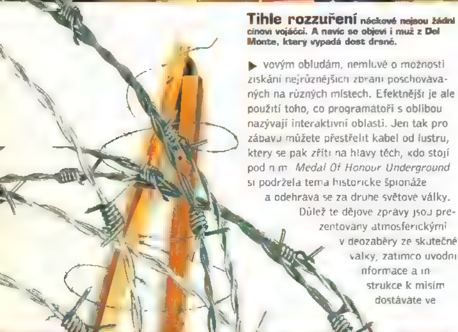
Nová vozidla v *Medal Of Honour* určitě přispívají k většímu napětí. A jak vám asi došlo, umějí zabíjet.







Tihle rozzuření náckové nejsou žádní cínoví vojáčci. A navíc se objeví i muž z Del Monte, který vypadá dost drsně.



▶ vovým obludám, nemluvě o možnosti získání nejrůznějších zbraní poschovávaných na různých místech. Efektnější je ale použití toho, co programátoři s oblibou nazývají interaktivní oblasti. Jen tak pro zábavu můžete přestřelit kabel od lustru, který se pak zřítí na hlavy těch, kdo stojí pod ním. *Medal Of Honour Underground* si podržela téma historické špionáže a odehrává se za druhé světové války. Důležité dějové zprávy jsou prezentovány atmosférickými videozáběry ze skutečné války, zatímco úvodní informace a instrukce k misím dostáváte ve svém tajném doupěti ukrytém pod pekařstvím. Dokonce si spolu s medailemi uchováváte i vzpomínky na své souboje s nácky.

Získání těchto medailí není tak jednoduché jako v původní hře. Nepřítel celých 12 měsíců pilně trénoval a teď se vůbec nestydí schovávat se za sloupy, bednami a zdmi, a dokonce po vás ze svého úkrytu bude i čas od času střílet. Vojáci kličkují a skáčou, umí se skrčit nebo si lehnout na zem, a dokonce si i hledají alternativní cesty do vaší oblasti. A tichý útok je vždycky tou nejlepší pojistkou, že nebudou přivolány posily.

Měli jsme možnost vidět téměř dokončenou hru a musíme pochválit rozmanitost útoků. Když vezmete v úvahu jejich šílené vylepšení, především početní převahu, přepadnou vás skutečné obavy, aby se Třetí říši opravdu nepodařilo ovládnout Evropu. Statečné americké jednotky Stevena Spielberga ale samozřejmě opět hravě zvítězí. S vaší pomocí. ■

"JEN TAK PRO ZÁBAVU MŮŽETE PŘESTŘELIT KABEL OD LUSTRU, KTERÝ SE PAK ZŘÍTÍ NA HLAVY TĚCH, KDO STOJÍ POD NÍM."







Bandy mladých Árijců můžete zlikvidovat pomocí ručně hozeného granátu. Oni ho ale mohou chytit a hodit zpátky.


PlayStation


989™
STUDIOS


SONY

Vydavatel: Activision
Výrobce: Neversoft
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Říjen

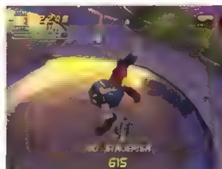
Tony Hawk's Pro Skater 2

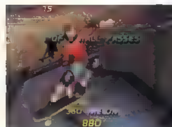
TONY A HAWK - SPOJENÍ TĚCHTO SLOV JE SYNONYMEM BOLESTI, ROZKOŠE A TOTÁLNÍ NÁVYKOVOSTI.



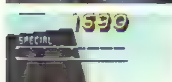
Uděláte trochu méně odvážný trik a hned bude označen za slabý. Haha! A vy jste měli za to, jaká je to bomba, co?













Grinding po zábradlí, U-rampě a okrajích zídek je stále klíčová záležitost. A stejně těžká! Udržet balanc je pěkná fuška!

Když vyhodíte průměrné lidské tělo do výšky nějakých 4 metrů, můžete čekat, že až dopadne, bude z něj něco vytékat a bude řvát bolestí. A na *Tony Hawk's Skateboarding* se při podobných setkáních obličeje s betonem nikdy moc dobře nedívalo. Nicméně pokud ve vás první hra vyvolávala myšlenku na sádru či áro, pak to ještě nic nebylo - v té druhé můžete myslet tak akorát na hřbitov.

Že spadnete z prkna a zalomíte to do země, tak na to jste si už jistě zvykli. Jenže co vás čeká tady, to snad ani nelze vypovědět. Netrefíte dobře nose-grind, následuje takový držkopád, že si klidně můžete připravovat, co řeknete sv. Petrovi. Prostě síla. Nebo dopadnete na plošinu pod špatným úhlem, a jak vaše postavička padá, slyšíte zvuky, z nichž vám šedivějí vlasy na hlavě. Ne, to fakt není pro slabé povahy.

Nicméně držkopády nejsou jedinou oblastí *Tony Hawk's Pro Skater 2*, jež byla oproti původní verzi totálně přepracována. Největší změnou je zde to, že můžete kombinovat jednotlivé triky do řetězců a tím dosahovat úctyhodných skóre. Navíc je zde úplně nový pohyb, který hru může učinit úplně jinou - tzv. Manual. Jde v zásadě o takovou stojku na skateboardu, kterou pokud jste tedy dostatečně zruční můžete použít k propojeních jednotlivých kombinací mezi rampami a zábradlími. Jen si to představte: získáte několik bodů na U-rampě, přes Ollie půjdete na okraj a pomocí Manual na zábradlí, načež uděláte grind dolů. Vlastně to je způsob, jak získávat body za pouhý postup vpřed. Navíc se díky pohybu Manual úplně skvěle učí nové úrovně, protože člověk je zde donucen přemýšlet, jaké triky lze spojit, aby byl bodový zisk co nejvyšší.

Už v raném stadiu hry, jak jsme ji měli možnost hrát my, je nad veškerou pochybnost vidět plynulost a elegance, přičemž vizuální stránka nepostrádá ani grafickou finesu. Neversoftu se nějak podařilo zbavit se mlžného oparu, který zatěžoval první titul, a výsledkem je tak hra působící velice živě a dynamicky. Jednotlivé úrovně vypadají naprosto famózně, zejména pak skatepark v Marseille. Závodí se zde za soumraku, zapadající slunce má nádhernou barvu a celý park je zalitý úžasnou zlatavou září.

> "...zapadající slunce má nádhernou barvu a celý park je zalitý úžasnou zlatavou září."

I samotní skateři jsou velice detailně provedeni. A proto když si budete vytvářet vlastního skatera, můžete změnit snad každý aspekt modelové postavy, včetně tváře, ohozu či tenisek. No, klidně mu můžete obout nějaké růžovoučké reeboky, jestli je zrovna tohle váš vkus. Jen by nás zajímalo, co by tomu řekl Tony Hawk.

Jednou z brilantních novinek ve hře je traťový editor. Ten umožňuje při stavbě vlastní tratě použít prakticky každý objekt, který ve hře vidíte (U-rampy, mísy, normální rampy). Navíc je úžasně snadno ovladatelný a postup svého budovatelského úsilí si můžete z jakéhokoliv úhlu prohlížet v 3D a stavbu v jakémkoliv okamžiku přerušit a na vlastní kůži si ji otestovat. To vám dává obrovskou možnost vystavět park kompletně na základě vlastních

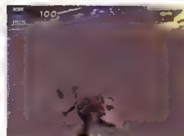




Trochu barvy a jaká změna! Ještě lepší je to, že konečně zmizel ten všudypřítomný mlžný opar, který tolik kazil první díl.







Bolest a utrpení jsou přítomné i tady, zejména pokud se pokoušíte o nějaké ty nebezpečnější (byť potenciálně výnosné) triky. Třeba přeskočit projíždějící taxi.

schopností, takže se v něm bude váš skater cítit jako doma a budete moci tvořit téměř nekonečné triky. A to je skvělá šance, jak se dokonale předvést, až k vám při jde na návštěvu kámoš.

Veteráni s otlučenými koleny jistě rádi uslyší, že na ně čeká i úplně nový kariérní režim. Ten je podobný minulé hře a obsahuje spoustu speciálních objektů, které lze na jednotlivých úrovních nalézt, dobrými triky si lze vydělat zlato a peníze na dřevo. To je skvělá příležitost, jak si co nejrychleji vylepšit svůj skateboard - vrhněte se po hlavě do nějaké úrovně, udělejte pár skvělých triků, získejte nějaké ty prachy a co nejrychleji je utraťte. Ostatně s lepším prknem se nástrahy tratě zvládají mnohem snadněji.

Nuže, špičková věc. Tony Hawk se prostě vrátil ve velkém stylu. Pokud bude konečná verze přinejmenším stejně dobrá jako tahle raná verze (a je téměř jisté, že bude ještě lepší), pak nás čeká skutečně excelentní titul. Už se těšíme a brousíme si zuby. Recenze v příštím čísle!

Al Bickham

PSM NÁZOR

PLUSY

- Nové triky
- Lepší vizuální stránka
- Editor parků

MINUSY

- Trošku podobné prvnímu dílu
- Ehm...
- No, to je tak asi všechno...

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

OK, nevěří se tomu snadno, ale Tony Hawk's Pro Skater 2 bude téměř jistě lepší než první díl. Je tu spousta nových možností, lepší grafika a mnohem více triků než kdy jindy. Prostě bomba

TĚŠTE SE NA...

MONSTRÓZNÍ MÍSTA NA TRIKY



Některá místa ve hře jsou speciálně navržena tak, abyste zde mohli vystřihnout skutečně masivní triky a navíc získat neuvěřitelný počet bodů. Jedním z takových míst je skatepark v Marseille. Chopte se příležitosti, dejte dohromady pár triků a čeká vás velká sláva a peníze. Hezounké.

baterka/horor/dům/hnědé/kalhoty

Vydavatel: Infogrames
Výrobce: [illegible]
Počet hráčů: 1
[illegible]



Alone In The Dark 4:

V ZAPADLÉ PAŘÍŽSKÉ ULIČCE SE RODÍ VELIKÉ ZLO. NÁŠ REDAKTOR SE VE FRANCII TAK TROCHU ZTRATIL, A MUSÍ TEDY NAŠLAPOVAT OPATRNĚ (NAŠTĚSTÍ MÁ KLACEK)...





Edward, [illegible] te přicházet.

Bloudící paprsek záře z baterky na chvíli ozáří potemnělou chodbu, hustě vyzdobenou dekoracemi minulého století a plnou zaprášených knih. Mihotavé světlo poskakuje po místnosti a osamělá postava se vydává přes koberec, hledajíc věci, které by ji mohly zajímat. Pohybující se světlo ale probudilo podivnou postavu bizarního tvaru, která útočí na hrdinu s baterkou a nedá mu nejmenší šanci se nějak bránit. Jak kamera vyjede ze záběru, což značí hrdinův skon, je nad slunce jasné, že *Alone In The Dark* je nejambicióznějším pokusem o horor od doby, kdy se v ulicích Racoon City objevili zombíci z *Resident Evilu*.

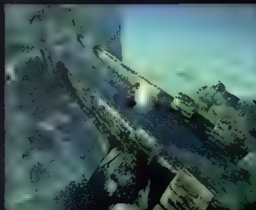
Na první pohled vypadá *Alone In The Dark* jako takový mišmaš *Silent Hillu* a *Resident Evil*, nicméně stačí se na hru podívat v akci a je vám jasné, že to je omyl. A přestože je hra dosud hotová pouze ze 60%, už teď je jasné, že má pár žska vývojářská firma DarkWorks v rukou titul, který může vytyčit nový standard pro žánr survival hororů. Co se týče hratelnosti, hra se pohybuje po důvěrně známé linii, kdy máte dvě postavy prohledávající tajemnou budovu a snažící se nalézt zbraně a další objekty potřebné k tomu, aby byly překaženy záměry zlých sil. Ale *AITD4* v sobě má přece jen něco, co jej odlišuje od jeho hororových příbuzných -

> **„*AITD4* má v sobě něco, čím se odlišuje od zbytku žánru.“**

integrální součást strašidelné atmosféry totiž tvoří chytré využití osvětlení a stínů.

Alone In The Dark 4 - dostávajíc tak svému titulu, jenž v češtině znamená „sám ve tmě“ - staví před hráče řadu jen nevýrazně osvětlených místností. Jste vybaveni obvyklým zbrojním arzenálem a baterkou, vaším úkolem je propátrávat jednotlivé místnosti a hledat užitečné věci, nepřátele nebo občasný vypínač, který můžete rozsvítit. Efekt toho je podobný jako epizoda z *Akt X*, kdy světlo baterky pouze v zá

The New Nightmare





Představte si, jak vám nějaký odporný hmyz leze po zátylku. Takové pocity vás čekají.

blescích odhaluje nevídané hrůzy a při tom je hráč udržován v neustálém napětí. Jasně, zní to doslova jako recept na neúspěch, nicméně výsledný efekt je velice přesvědčivý a realistické světelné efekty, doprovázené neuvěřitelně detailně propracovanými místnostmi, činí z této hry jeden z graficky vůbec nejpovedenějších titulů pro PlayStation všech dob.

Využití temnoty má rovněž klíčový význam pro odvíjení scénáře a bojové sekvence, které se ve hře vyskytují. I když o zápletce se prý stále ještě diskutuje, ve stávající podobě je hra příběhem parašutisty (známého z předchozích dílů) Edwarda Carnbyho a nové hrdinky jménem Aline, kteří jsou vysazeni do záhadného domu o několika podlažích a celkem 140 místnostech. Zbytek skečovaného scénáře je založen na invazi temných sil, které lze odrazit pouze světlem. A tak vedle pro daný žánr obvyklého hledání nejrůznějších objektů vyplňuje velkou část hry pátrání po speciálně konstruovaných zbraních vystřelujících světelné paprsky, jimiž je možno ničit nepřátelské nestvůry.

Originalita a inteligence monster dále posiluje onen akcent „najdi a zlikviduj", jenž je vlastní celému žánru survival hororu. DarkWorks pracovali na základě principu, že existuje mnoho forem strachu - samota, temnota, pocit, že je člověk sledován - přičemž v průběhu hry je důkladně prozkoumána každá z těchto podob. Nejprominentnějším příkladem je všudypřítomná potemnělost, zatímco rozdíly v chování nestvůr občas vyvolají šok a navíc ke hře přidávají trochu taktických prvků. Například některé potvory jsou slepé, ale mají vynikající sluch, takže reagují na sebemenší hluk, který způsobíte. Jiné se zase bojí světla a paprskem baterky je v pohodě zaženete. Tyto rozdíly přispívají k bohatosti děje - hráč totiž není při každém střetu s nestvůrou nucen volit otevřený střet a souboj.

Dále hru výrazně oživuje skutečnost, že se obě postavy pohybují po oddělených, byť vzájemně částečně propojených dějových liniích. A i když není žádný podstatný rozdíl mezi tím, zda si vyberete mužskou či ženskou postavu, Edward je vysazen před hlavním vchodem do budovy, zatímco Aline přistává na střeše. To znamená odlišné hádanky hra vlastně získává druhou akční rovinu a rovněž umožňu- ▶



No co je, mámo? Tu nevidíš, že večeřím? Obyvatelé *Alone In The Dark* nemají zrovna vybrané společenské chování.



Někdy je snad lepší baterku nemít a nevědět, co na vás čeká.

Dokonce i všední předměty, jako třeba židle, vám za těchto okolností nahánějí hrůzu.

▶ je DarkWorks prezentovat se dost dobrým komunikačním systémem mezi dvěma hrdiny. Stisknutím tlačítka L2 lze totiž kontaktovat svého partnera/partnerku (ehm, tedy ve hře), při čemž pro každé stadium hry jsou vloženy jiné reakce. A tak i když si třeba Edward občas rád pokecá, asi ho dost překvapí, že mu Aline volá zrovna ve chvíli, když se mu po krku sápe nespočet monster a na záznamníku mu nechá vzkaz, ať jí brnkne, až bude mít menší fofr.

Ke skutečně zapeklitě složitému ději ještě přispívá osm dalších postav, vše pak doplňuje zajímavý a skutečně originální soundtrack - směs hudby a zvukových efektů. *AITD4* má rozhodně potenciál udělat z této řady naprostou špičku videoherního hororu. I když jsou zde občas patrné výpůjčky (užitečné předměty napadně svítí, což je okoukané z *Resident Evil*), *AITD4* velmi chytře zintenzivňuje napětí a staví jak na šocích, tak promakané hratelnosti. K dobru hře musíme přičíst i to, že jakkoli se chytá nápadů spatřených už v minulých titulech tohoto žánru, tradici také občas boří. Postavy se mohou pohybovat volně, tedy ne tak h oupě svázaně jako v Racoon C ty, a pochvalu zasluhuje i AI monster.

> „Zintenzivňuje to napětí a staví jak na šocích, tak promakané hratelnosti."

Pochopitelně teprve až bude hra úplně hotová, bude možné posoudit, zda se autorům podařilo nějak skloubit disparátní nápady v jeden celek. Ve stavu, v němž se hra nachází teď, se to nicméně jeví velmi pravděpodobně. *Alone In The Dark 4* možná nebude velký krok vpřed, leč bude zde chytrý příběh, klasický souboj mezi dobrem a zlem, šokové taktiky, a tak možná nastal čas znovu se začít bát tmy. ■

Steve Merrett

TĚŠTE SE NA...

HNUSNÉ VĚCI VE TMĚ (JAK JINAK)



Jak už napovídá samotný název, *Alone in The Dark* staví na obecně sdíleném strachu ze tmy. Edward a Aline jsou na počátku hry vybaveni baterkou, se kterou hledají v každé z místností klíčové věci. Některé místnosti jsou černé jak bota, některé částečně osvětlené a jiné úplně. Ve druhé části hry hrdinové sestupují do tajemného podzemí. I zde platí to základní pravidlo, že když vstoupíte do temné oblasti, čeká vás tu nějaké nechutné překvapení. Proti temnotě můžete bojovat některou ze světelných zbraní, které nejenom že osvětlují místnost, ale démony zabíjejí téměř okamžitě.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Naprosto fantastický vzhled
- Nestvůry mají skvělé AI
- Dva oddělené příběhy

MINUSY

- Hodně podobné *Resident Evil*
- Hádanky jsou jednoduché
- Někdy snad až moc tmy

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

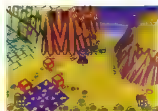
Hra má potenciál stát se nejstylovějším titulem žánru survival hororu. Ve svém jádru to je tradiční arkádová adventura, nicméně dech beroucí prezentace a velmi chytře vymaskený zvuk z ní dělají skutečně výjimečnou hru.

Vydavatel: SCEE
Výrobce: In-house
Počet hráčů: 1 až 4
Datum vydání: Listopad

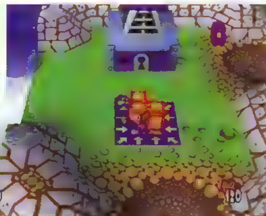
Team Buddies

ZABÍJENÍ JEŠTĚ NIKDY NEBYLO TAK INFANTILNÍ A SPROSTÉ ZÁROVEŇ.





Sbírání krabic je základem *Team Buddies*. Čím víc krabic dáte dohromady, tím lepší zbraň postavíte.



Byl to ideální svět, plný roztomilých postaviček, hudby, tance a přátelství - prostě hnus. Díkybohu tahle idylka netrvala příliš dlouho. Na padácích se z nebe snesly krabice plné zbraní, panďuláci (vzhledově připomínající něco mezi figurkami z Lega a pilulkami proti početí) se rozdělili podle barev a bratrovražedná řež mohla začít.

Grafika hry *Team Buddies* je tak cukrově sladká, že jenom pohledem na ni člověk ztloustne o tři kila. Je tak roztomilá, že by ji člověk hned koupil svému mladšímu bratrovi k šestým narozeninám (samozřejmě za předpokladu, že by byl takový idiot a vůbec mu něco kupoval). A to by byla chyba. Pak by se totiž taky mohlo stát, že se do očí vašeho sourozence začne vkrádat nebezpečný lesk a jedné noci vás udusí polštářem. Protože *Team Buddies* je vlčí satan v rouše beránčího pacifisty. Pod roztomilou grafickou slupkou se skrývá nálož cynismu a černého humoru - a co víc, skrývá se pod ní poměrně náročná a obtížná strategická hra.

Přiznávám se, že dávám přednost tahovým strategiím před realtimovými. Většina z realtimeovek se totiž rychle mění v zběsilé mačkání tlačítek a zjišťování, že zatímco jste vydávali pokyn jednomu oddílu, byly dva další vyvražděni. *Team Buddies* je příkladem přesně takové hry - pokud máte ovšem v téhle branži praxi, je *Team Buddies* přesně pro vás. Mise jsou patřičně různorodé - od klasických vyhlazovacích a ochranných až po hledání ukradeného kola a uklízení odpadků. Taky vás tvůrci neurážejí

> **"Grafika *Team Buddies* je tak sladká, že jenom pohledem na ni člověk ztloustne o tři kila."**

malou obtížností, možná právě naopak, už od prvních levelů se na vás vrhají desítky dobře vyzbrojených nepřátel s očima podlitýma krví. Na rozdíl od vás totiž nedělá počítači problémy kombinovat výstavbu (z padajících červených beden si sestavujete jak samopaly, granáty a tanky, tak i své bratry ve zbrani) s útokem a obranou. Než se vám kombinace tlačítek dostanou do krve, budete dostávat do těla a budete nadávat ještě vulgárněji než ty roztomilé herní figurky. Co jste čekali? Válka je přece svinstvo. ■

Jiří Pavlovský

TĚŠTE SE NA...

PRAVÝ CHLAPSKÝ STRIPTÝZ



Pro zkušené exhibicionisty je určena hra pro dva, kdy můžete své figury svléknout do naha, nebo ještě hůř, do fotbalových dresů.



NÁZOR

PLUSY

- Příjemná grafika
- Humor
- Variabilita

MINUSY

- Občasná nepřehlednost
- Obtížnost
- Složité ovládání

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Hra je zábavná a příjemná, ale slovník figur je srovnatelný se slovní zásobou Terrance a Phillipa. Ovšem pořád je tu jazyková bariéra, a tak můžete svým mladším sourozencům nakecat, že slovo „Fuck" znamená něco jako „jemináčku".

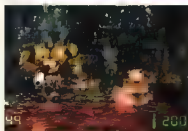
Vydavatel: Infogrames
Výrobce: N Space
Počet hráčů: 1 až 2
Datum vydání: Září

Duke Nukem: Land Of The Babes

PO DVOU VELICE ÚSPĚŠNÝCH DÍLECH SE DUKE OPĚT VRACÍ A S NÍM I STŘÍLENÍ A SPOŘE ODĚNÉ DĚVY.



Moře ženských - no, vypadají trochu jako ženy - ve třetí epizodě trilogie.









Zotročené ženské převrátí celý svět naruby. A někdo to musí dát do pořádku.

Hodně her se v pozdějších stádiích vývoje výrazně mění, a tak doufejme, že se k nim zařadí i *Duke Nukem: Land Of The Babes*. Verze, kterou dostalo *PSM*, obsahuje jak grafické, tak hratelnostní nedostatky, které je třeba před vydáním odoperovat.

Děj se odehrává někdy v budoucnosti, kdy Zemi přepadla neznámá rasa, která se snaží vyhladit muže a podrobit si ženy, aby mohli vytvořit novou rasu kříženců. Několika ženám se podaří uniknout z "United Babe Resistance", ale když vetřelci vynaleznou jakousi ničivou zbraň, musí požádat o pomoc. Očividně potřebují muže, protože ony jsou přece jen dívky. Jak by mohly úspěšně bojovat, když mají tolik starostí se správným natřásáním poprsí? Chápete?

Na scénu vstupuje Duke Nukem, poslední nadupaný bouchač, který s nechutnou jistotou vysílá dávky ze své bouchačky a srší vtipem. Jako Duke musíte v této 3D akční hře ve třetí osobě projít 23 úrovněmi plnými velkých prasečích nepřátel a sem tam nějakou gorilou, přičemž máte k dispozici řadu zbraní, počínaje házecími noži a konče granátometem. Budete se potýkat dokonce i s podvodními úrovněmi, i když ve verzi pro preview se hra pokaždé, když Duke ponořil hlavu pod hladinu, pokazila, takže jak to všechno dopadne, se snad dozvíme z verze pro recenzi.

Nicméně můžeme říci, že se jedná o tradiční díl kontroverzní série *Duke*, kde nechybí obvyklá kombinace těžké výzbroje, krve, skoro nahých žen a Dukeova rozsáhlého repertoáru sexistických poznámek. V minulých dílech (které získaly hodnocení 8/10 a 9/10) se tento vzorec osvědčil, a tak tomuto hernímu enginu a grafice dali Infogrames důvěru i tentokrát.

"Zemi ovládne neznámá rasa, která se snaží vyhladit muže."

Bohužel se objevily nedostatky v hratelnosti a ovládacím systému, a tak jestli se tato hra má aspoň přiblížit úspěchům, které sklízely její předchůdkyně, bude potřeba rychle s tím něco udělat. Problémy jsou už v samých základech pohybu a samozřejmě je tu potíž s atraktivními dámami, které díky grafice vypadají spíš jako svalnatí transvestité s umělým poprsím. *Duke Nukem* není jiný, i když se příznivci tohoto žánru určitě zaradují, až v inventáři najdou jetpack nebo rentgenové brýle. Až dorazí verze na recenzi, buďte si jisti, že se dozvíte zbytek. ■

Lee Hall

TĚŠTE SE NA...

STŘÍLEJÍCÍ KRYSY



V budoucnu bude tahle odporná verbež umět zacházet s těžkými zbraněmi a zasáhne i pohyblivé cíle stejně jako náš rozkošný misogyn, pan Nukem. Kromě toho až se postaví na své lysé nožky, budou měřit dva metry, a to rozhodně nejsou dobré zprávy pro slečinky a krysaře.

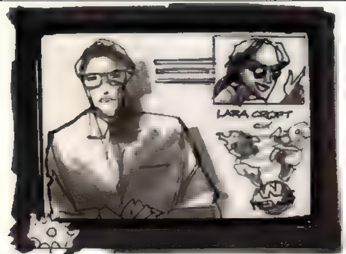


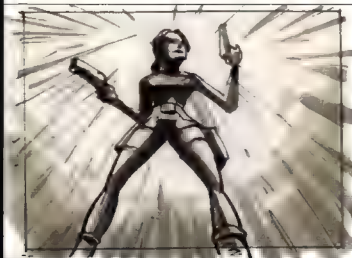
PLUSY
- Režim Death Match
- Velké zbraně
- Slečny

MINUSY
- Chyby v ovládacím systému
- Nedostatky v grafice
- Tragický sexismus

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

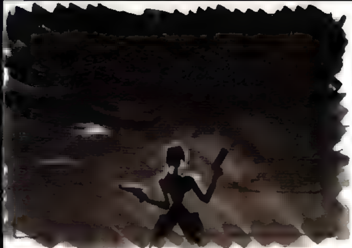
Hra rozhodně nezapře svůj původ, takže očekávejte grafiku i hratelnost hodně se podobnou předchozímu dílu. Pokud by snad měla tato verze pro preview blížit konečnému provedení, bude hra už při vydání vypadat hodně zastarale.





ČÍSLO PĚT ŽIJE?





TAKŽE. ŽIJE? JE MRTVÁ? A POKUD TO ZABALILA, PROČ MÁ PROBOHA NA SOBĚ TEN PŘILÉHAVÝ OBLEČEK? *PSM* NAVŠTÍVIL CORE DESIGN, ABY ZA KAŽDOU CENU ZJISTIL, JAK TO DOOPRAVDY JE S LAŘINÝM PÁTÝM DOBRODRUŽSTVÍM *TOMB RAIDER: CHRONICLES* A - PSSST - S JEJÍ BUDOUCNOSTÍ NA PS2.

Text: Mike Goldsmith
Fotografie: James Cheadle











Lara Croft je mrtvá - nebo by aspoň měla být. Na konci loňské *Last Revelation* byla Lara zavalena hromadou kamení v jistém hrobě v temném Egyptě. Ani sebevětší množství bonbonů Mentos by nemohlo vzkřísit playstationový idol číslo jedna - na konci své výpravy je v souladu s duchem celé série uvězněna v Hórově chrámu pod Velkou pyramidou a tak je zajištěno, že hrobka (v angličtině Tomb), která se stala Lařiným pseudonymem se stane i místem jejího posledního odpočinku. Odpočívej v pokoji, Laro Croft.

Což může být buď nesmys jako z nějakého levného drasťáku, nebo 110% komerční sebevražda. Tvář, která se objevila na obálkách více než 300 časopisů, která se stala prodejním hitem všeho, od plážových osušek po chystaný film, hvězda (jen trochu vzpomínejte!) bombastické hry, které se prodalo více než 14 milionů kopií, a to jen jejích playstationových inkarnací. Na Zemi prostě neexistuje způsob, jak by Core Design, tvůrci Lary, mohli svou prsatou kočičku najednou zprovodit ze světa, je to jasné? A tak *PSM* čekalo na nevyhnutelný telefonát, který by oznamoval, že se Lara prokopala ven s nálezem v podobě zkameně ého zubu, ztratila paměť a žije šťastně v Chelmsfordu, nebo podají jiné podobné vy- ▸

(Vpravo) Exkluzivně pro tento článek renderovaný model Lary oblečené v přiléhavém kostýmu, v němž se objeví v úrovni odehrávající se v průmyslové budově. Je ještě sladší (i když mrtvější) než kdy dřív.

FILMY, HRY A VIDEO

JO, JASNĚ - VÍME, ŽE JE TO ANGELINA JOLIE, ALE JAK POKRAČUJE NATÁČENÍ *TOMB RAIDER: THE MOVIE*?

"Je totálně šílená." Adrian Smith z Core samozřejmě mluví o Angelině Jolie - získala Oskara za film *Girl, Interrupted (Narušení)* a před časem bylo ohlášeno, že se stane hvězdou *Tomb Raider: The Movie*. A podle toho, co nám Smith prozradil, se ta dáma pro tuto roli více než hodí.

„Je v té roli skvělá," pokračuje. „Posledních šest týdnů strávila na intenzivním tréninku - dělala bungee jumping a spolu s vojáky se učila střílet." Jolie tu roli tedy vzala, a tak nyní může režisér Simon West vyrazit plnou parou vpřed.

„Zrovna teď natáčí ve starých studiích v Pinewoodu, kde se točil Bond,„ prozrazuje Smith. „Docela chápu, že si pronajali větší prostory než tvůrci kteréhokoliv filmu za posledních deset let. Sídlo Croft Manor jim během minulých čtyř týdnů stavělo několik set lidí a teď tedy začínají s filmováním

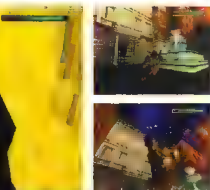
„Samotný scénář je velice dobrý. Vychází z jednoho Lařina dobrodružství a stylem si rozhodně nezadá s filmem *Indiana Jones*. Lara se prostě vydá na cestu a musí si poradit s ledasčím."

Nejen že je film o dámě, tak blízké Smithovu srdci, ale filmaři také s Core úzce spolupracovali při rozmanitých rozhodnutích.

„Ukázali nám spousty předběžných nákresů," pokračuje Smith. „Mluvili jsme o klíčových prvcích scénáře. Našli jsme tam několik míst, která se nám zrovna nezamlouvala, a oni udělali všechno, co mohli, aby nám vyhověli. Ve scénáři je několik velice náročných momentů, velká honička po Londýně a několik velice napínavých pasáží, které si lidé určitě oblíbí."









svět eni, které nám umožní pustit se do preview nové hry *Tomb Raider*, tak jako to děláme od roku 1996 každé léto. A tak jsme čekali. A čekali.

A pak zazvonil telefon - ale všechno bylo malinko jinak, než jsme si představovali. Ano, páté pokračování *Tomb Raider* na PlayStation bude, ale Core příliš nestojí o obrovskou popularitu, která se vázala k předchozím dílům. Zatímco nová modelka Lary Lucy Clarkson okouzlova a davy na letošní květnové výstavě E3, hru samotnou nikdo neviděl a k mání nebyly ani žádné detaily, kromě pár zběžných nákresů hi res verzí několika starých úrovní. Něco se dělo a my jsme museli zjistit co. Ona musí žít, nebo ne?

Ano i ne. Jak už jsme minulý měsíc v jedné z novinek napsali, pátá hra - *Tomb Raider: Chronicles*, abychom uvedli plný název - bude opravdu vydána v listopadu, a pokud jde o Lařino obživnutí, budou její obdivovatelé zklamáni. Ano, naše hrdinka se tu sice objeví, ale pouze v retrospektivě. Jinak by to ani nešlo, protože se celá hra točí kolem jejího pohřbu.

„Mohla by se vzbudit, dát si sprchu a všechno by to byl jen zlý sen."

Adrian Smith odkazuje na legendární epizodu z kýčovitého seriálu *Dallas*, kde se Pamela Ewingová vzbudí a najde svého mužíčka Bobbyho ve sprše - on žije, její svět se nezhroutil a samozřejmě celý minulý díl byl jen sen. Snaží se žertem

„ZROVNA NÁS TO NEPOTĚŠILO..."

MY JSME BYLI EXISTENCÍ PÁTÉHO DÍLU LARY NA PLAYSTATION PŘEKVAPENI, ALE NAŠE REAKCE SE ZDALEKA NEVYROVNÁ REAKCI TĚCH, KDO DOSTALI ZA ÚKOL POKRAČOVÁNÍ VYTVOŘIT. PSM SI ZAŠLO NA POKEC S TÝMEM *CHRONICLES*

ANDREA CORDELLO „Mapy, úrovně, ... a podobně..."

MARTIN ... „Hlavní programátor, pasti, ..."

RICHARD MORTON „Designér map, úrovně městských bloků ve všech ..."

... ... „Odpovědný ..."

DEL GLICHRIST „Programátor, engine a technické záležitosti."

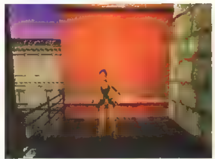
PHIL CHAPMAN „Animátor, animuji všechny zbůhdarmy a podobné skvělé věci."

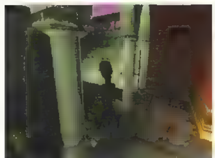
ALEX DAVIS „Programátor PC a Dreamcast verze, tady jsem jen kvůli chlastu zadarmo."

PETE CONNOLLY „Hudebník a prosil bych ještě jedno pivo."

TOM SCUTT „AI a programování pro všechny by nepřátele."

JOBY WOOD „Já vybavím design úrovní."





Lara se v první úrovni vydá do útrob římské Opery.

najít způsob, jak odvrát t záplavu nenávistné pošty od Lařiných fanoušků („Zabili jste Laru Croft! Nechápu, jak jste to mohli udělat." směje se Smith), ale pro vozní ředite Core, ktery dohlíží nad každým Lařiným pohybem, je neoblomný. Je snad mrtvá, ne?

„V *Tomb Raider: The Last Revelation* jsme nechali tak trochu otevřený konec, kdy je Lara zavalena v hrobce a lidé vlastně nevědí, jest i žije, nebo je mrtvá," potvrzuje Smith. „Na tuto myšlenku teď hodláme navázat i v *Tomb Raider: Chronicles*. Název *Chronicles* (Kroniky) přesně vyjadřuje podstatu hry. Jsou to dobrodružství, o kterých lidé zatím nevědě a také způsob, jak zdůraznit fakt, že Lara je tu s námi už pěkně dlouho.

„Čas běží a my se ocitáme pět dní po skončení *The Last Revelation*,,, pokračuje. „Lařino tělo nebylo nalezeno, lidé si ▶

KÉŽ BYCHOM TAM BYLI

ČTYŘI MÍSTA, KTERÁ NAVŠTÍVÍME V LAŘINÝCH VZPOMÍNKÁCH, JSOU ŘÍM, RUSKO, IRSKO A PRŮMYSLOVÝ VĚŽÁK. TADY JE ZBĚŽNÁ PROHLÍDKA.



Úroveň jedna: Řím

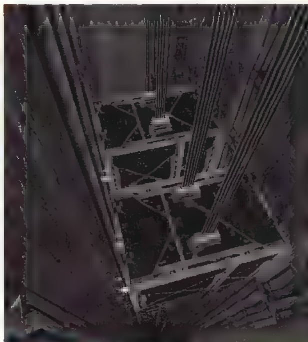
Po pohřbu se skupina pozůstalých vrátí do studovny na Croft Manor - Winston (Lařin sluha), Jean-Yves (Lařin francouzský kamarád archeolog) a otec Dunstan (irský rodinný pastor, který sloužil mši). Tito tři hosté si začnou povídat a prohlížejí si předměty roztroušené po místnosti. Winston vezme do ruky kámen mudrců a poví nám, že je to odměna, kterou si Lara přinesla z jednoho raného dobrodružství v Římě. Úroveň (kde nechybí ani trénink) začíná v římské Opeře, kde se má Lara, skvěle vypadající v přiléhavých večerních šatech, setkat s Larsonem a Pierrem (kteří vystupovali v prvním *Tomb Raider*) a koupit od nich ten kámen. Samozřejmě se ji snaží podvést a následuje honička v křivolakých uličkách italské metropole.

Úroveň dvě: Rusko

Hovor se obrátí k obrazu německé ponorky z druhé světové války. Jean-Yves prozradí, že loď vezla mytické Kopí osudu (šíp, o němž se říká, že proklál Ježíšův bok a údajně skrývá kouzelnou moc) zpět do Německa, ale kvůli záhadné explozi se tam nikdy nedostala. Následuje záběr na Laru a Jean-Yvese v polární výstroji, jak se vydávají do ruské provincie Murmansk, aby našli ono kopí.

Úroveň tři: Irsko

Uhodí blesk a zhasnou svíce. Je to pekelná noc a Winstonovi připomene dobu, kterou strávil v Conussii - sluhově starém irském domě. Ještě nedospělá Lara tam kdysi byla s Winstonem a Dunstonem a pozorovala podivná zjevení na jednom z ostrovů. Ti dva Irové jí nechtějí vysvětlit, co ta zjevení znamenají, a tak se mladá hrdinka odplíží ke člunu a vydá se ostrov prozkoumat sama.



Úroveň čtyři: Věžák

Vrátíme se k Winstonovi, Jean-Yvesovi a Dunstanovi, kteří jsou v Lařině tajné místnosti s trofejemi. Winston zdvihne zaprášený hadr a najde Iris. Jak na tento drahokam dopadne světlo s ozáří celou místnost, přeneseme se do budovy, na níž září logo Von Croy Industries. Záběr na Laru oblečenou do přiléhavého kostýmu. Hrdinka musí využít všechny své nové špionské dovednosti (představte si kombinaci *Metal Gear* a filmu *Past*), aby se dostala do budovy, vyhnula se laserovým bezpečnostním paprskům a odnesla si mystickou výhru. A pak...

Takže jak jste se cítili, když si vás zavolali do kanceláře a přednesli vám, že budete dělat další Tomb Raider?

RM: Zrovna nás to nepotěšilo

MG Totálně naštvaní, už proto, že to má být další Tomb Raider Tym před námi udělal první dvě a řekli nám, že se nám další udělat nepovede. Tak jsme udělali další dvě a dali nám řádně zabrat. Když nám teď řekli, že nás čeká další, bylo to jak zlý sen

Ať jste si mysleli, co jste chtěli, musíte ho udělat a musí být ještě lepší. Co tedy ještě můžete vylepšit, když už jste si u předchozího dílu mysleli, že je to její poslední (a nejlepší) dobrodružství?

MG Teď už je to vlastně jen o příběhu Technicky už toho moc vylepšit nemůžeme Del strávil první tři měsíce projektu konverzí celého kódu, takže teď bude rychlejší než kdy dřív

RM: Dostali jsme sem mnohem více detailů Všechno půjde mnohem rychleji a my toho na obrazovce můžeme ukázat mnohem víc

AD: Po technické stránce by měla být zatraceně dobrá, ale za tím je spousta věcí, kterých si lidé nevšimnou. Ta spousta kritiky není fér Lidé řeknou, že je to stále totéž ale není - úplně celou hru jsme přepsali

RM: Jediná možnost jak bychom ji mohli úplně změnit, je použít řekněme engine Soul Reaver, kde je všechno hladší a je možné vytvořit důkladnější zdi a organické tvary. Do toho jsme se ale s Tomb Raider pustit nemohli, protože by to trvalo mnohem déle než rok

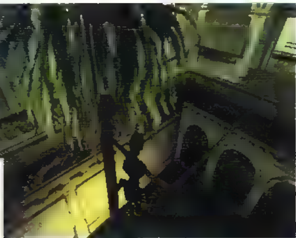
JW: No ale i když tu možná nebudou žádné hlavní změny v enginu nebo systému, hráči se dočkají stovek a stovek nových efektů

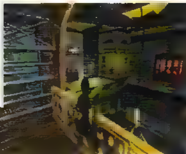
Bude Chronicles výpravnější - retrospektivní struktura k tomu skoro vybízí. ▶



A po návštěvě hospůdky, se tým rychle pustí do animací a mapování *Chronicles*.







Core hodně zapracovali na detailech prostředí hry.

nedokáží představit, že je mrtvá a zasypaná v hrobce. Teď máme v plánu vytvořit velkolepý obraz pohřbu na panství Croft Manor. Je to rodinné sídlo Lařiny rodiny, zahalené tajemstvím. Lidé tento dům v děli již mnohokrát, ale teď je tu zcela nová oblast - rodinné pohřebiště. Seš i se tu Lařini přátelé a blízcí příbuzní, aby [illegible] ožili k odpočinku a jsou tu i zástupci světových médií, protože se jedná o velkou událost."

Opravdu velká událost - a je potřeba zatraceně dobré zápletky, aby se legie Lařiných obdivovatelů vydaly v listopadu do svých oblíbených herních obchodů. Core se nakonec rozhodli pro strukturu jakési antologie, kde postavy z předchozích her bloumají po panství a vzpomínají na svá dobrodružství prožitá s Larou. „Jsou to vzpomínky jejích přátel a kolegů, s nimiž jste se už setkali - lidé jako Jean-Yves a Pierre z prvních her série, kteří vzpomínají na dobrodružství a všechno, co kdysi s Larou prováděli. Je to opravdu dobrý způsob, jak zakončit kapitolu o tom, co už vlastně známe jako Laru Croft a *Tomb Raider*."

Kam se tedy vlastně vydáme? Kolem celé zeměkoule (viz rámeček „Kež bychom tu byli"). „Všechny příhody jsme zhruba pojali jako každou ze čtyř samostatných her. Jsou to všechno různé epizody z Lařina života, takže v každé z nich budete mít teoreticky jiné atributy," vysvětluje Smith. „Ve hře bude spousta novinek, které zkombinujeme s prvky předchozích čtyř adventur. Když jsme se ohlédli zpět, našli jsme spoustu ►



„Tom s tou myšlenkou přišel v hospodě a my všichni strhli povyk: „Jo, to je dobrý!" „Fakt já?"

Vzácná [illegible] Dana [illegible] Face, [illegible] snímku vypadá slečna Craft [illegible]

"ZROVNA NÁS TO NEPOTĚŠILO..."

AS: Od chvíle, kdy jsme dokončili minulou hru, jsme hodně času strávili pokusy o vytvoření pořádných postav. V předchozí hře také bylo nechutně moc dialogů. Snažili jsme se jich užívat co nejméně, tak abychom nenudili, a tak jsme lidem dali postavy, které znají z hraní předchozích dílů. Znovu jsme oživili spoustu starých postav a každá z nich je osobností. Vytvářeli jsme postavy ve čtyřech hrách a teď už je můžeme začít dělat skutečné.

Takže jaké byly začátky?
MG: První měsíc to vypadalo asi takhle: „Podívejte na tuhle mouchu, kterou jsme právě našli, a byla jak ve II, tak ve III a IV." Skvělé, zabít!
MR: Měl jsme spousty ohlasů na *Tomb Raider III*, že se lidem líbila úroveň Area 51 a její tajemnost a tak jsme si řekli, že na ni budeme stavět a vytvoříme nějaké tiché speciální pohyby, kterými Lara může zničit určité nepřátele. Může vzít chloroform, zkombinovat ho s látkou, a když je někde strážce, může přijít a složit ho.
AS: *Tomb Raider III* byl první hrou našeho týmu a tenkrát jsme se snažili našlapat do ní, co se dalo. Teď už jsme se naučili vybírat a dáváme do hry jen to, co lidé opravdu chtějí a nemrháme čas na to, abychom do hry nacpali spousty a spousty materiálu na úkor kvality.

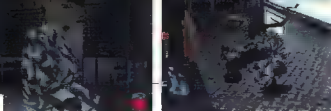
PC: Stejně jako hrami je také hodně ovlivněna filmy. Všichni jsme si řekli: „Kdybychom měli filmovou licenci, co bychom chtěli dělat?" Všichni jsme se shodli na věcech, jako je *The Matrix*, *Smrtonosná Past* a *Ospalá Díra*, takže prvky z těchto filmů můžete najít v různých úrovních hry.

Jak vypadal první nápad pro *Chronicles*?
PC: Měli jsme spoustu schůzek. Původně jsme mysleli, že by měla být jako *Tomb Raider III*. Lara by měla místnost plnou trofejí se čtyřmi artefakty, které získala v minulosti, a vy byste si mohli vybrat ně ►

„Když Lara prohledává skříně a komory, může odsud vyndávat věci."



Ben [illegible] *nicles* se [illegible] s vyřešením rozpaků kolem Lařiny smrti zbaví na úkor lidí z týmu pracujícího na *Tomb Raideru* pro PS2.







věcí, které se objevily v *Tomb Raider III*, ale v *The Last Revelation* už po nich nebylo ani vidu. Vrátili jsme se k nim tedy v tomto posledním dobrodružství."

Takže takhle to vypadá s *Tomb Raider: Chronicles* (tedy bez ta,-ného konce, ten vám neprozradíme), ale když jsme si to všechno nechali projít na ši cynickou h avou, napadlo nás, jest i to není jen pár nových pohybů a textur nap ácaných na engine *The Last Revelation*. Smith nesouh así

„My jsme vlastně udě ali to, že jsme více méně zachovali stejnou základní technologii a změnili jsme všechny okolní oblasti - přičemž jsme se snaži i maximálně využít možností této technologie a všechno jsem znovu prověřili. Při vyvíjení *Chronicles* jsme se hodně zaměřili

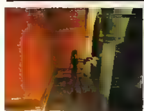
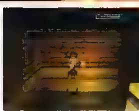
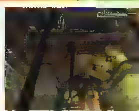
K boji **připravit! Lara si oblékne svou výstroj, aby se vydala do budovy Von Croye.**

na vylepšení takových prvků, jako je systém kamery a ov ádací mechanismus, k nimž jsme se vždycky chtěli vrátit a opravit je. Také Lara dostane nové pohyby a právě ty budou v každé misi klíčem ke splnění některých úkolů jedním z nich je chůze po visutém laně a je skvě é pozorovat Laru, jak se plíží na druhou stranu a klátí se ze strany na stranu.

„Dosáhli jsme také mnohem větší interakce s prostředím," pokračuje Smith. „Když Lara prohledává skříně a komory, může odsud vyndávat různé věci. Je efektnější, když si potřebné věci hledá, než když jen sbírá předměty, které leží na zemi. Musí otevřít dveře, všechno pro- ▶



Měla se v PSM objevit loni, tak tady je naše další zatím neviděná Lara.

„ZROVNA NÁS TO NEPOTĚŠILO..."

kterou z ikon, které by spouštěla dobrodružství, jež vedlo k získání příslušného předmětu. Pak se objevil další nápad v podobě scénáře bez možnosti úniku, kdy je Lara uvězněna na ostrově.

AS: Vyjde z pyramidy, kterou prohledávala a je napůl mrtvá a tak trochu špinavá protože ji to právě zasypalo (směje se). Má dva měsíce na to, aby se dala dohromady a odvezou ji na tenhle ostrov, kde není zrovna klidek.

AG: Nikomu z nás se to moc nelíbilo. A na devět měsíců, které jsme dostali, to bylo hrozně práce. Stala by se z toho noční můra, proto jsme se rozhodli vrátit se až k původní hře a brát jednu úroveň po druhé, pěkně samostatně.

RM: A pak přišel nápad. Stačila hodinka přemýšlení. Tom s tou myšlenkou přišel v hospodě a my všichni strhli povyk. „Jo, to je dobrý."

TS: Fakt já?

AS: Lara v *The Last Revelation* zemřela a my se všichni ptali: „Cože? To se má zase vrátit v nějakém sentimentálním příběhu?" Fakt, že je v *Chronicles* mrtvá, působí mnohem lépe.

AG: Jo, necháme to rozlousknout lidi příští generace.

Je tedy něco, co jste chtěli přidat, a prostě jste nemohli?

TS: Spoustu toho mají na svědomí technická omezení při vytváření playstationové hry. Máte danou rychlost mašiny a omezené množství paměti, se kterým můžete pracovat - jsou prostě věci, které dělat nemůžete. Mohli byste tu sedět pět let a stejně by se vám to nepovedlo. Já sám nemám s prací na *Tomb Raider* problém, protože je tu spousta věcí na zkoumání, je třeba přejít na nové platformy, které znamenají radikální změnu.

Znamená to PlayStation2? Plánujete něco?

Někteří členové týmu *Chronicles* se už zabývají verzí pro konzolu příští generace, takže se k nim pak připojíme. ■

„Znovu jsme oživili spoustu starých postav a každá z nich je osobnost."



Jak dostáváme tajemství z vývojářského týmu? Naše metoda je ...



[illegible]

Původně [illegible] ve *FHM*, my jsme jen [illegible] Lařin výběr četby.







Hvězdy ***Tomb Raider: Chronicles*** **- otec Dunston, fešácky oblečený Jean-Yves a stvoření známé jen jako „Swampy" z irské úrovně.**

hledat a vybrat, co potřebuje. Prostě jsme celou hru řádně oprášili." Tahle věta se vztahuje k jisté poznámce, kterou *PSM* učinil po zhlédnutí rané verze hry. Není to ale přes všechny ty úpravy zase jen *Tomb Raider*? Samozřejmě že ano - stejně jako jsou *Gran Turismo 2*, *Resident Evil 3* a *Colin McRae Rally 2.0* jen další pokračování. A i když jsou všechny ty nové vozy, pohyby, tratě a zbraně příjemné, na konec to budou právě hráči, kteří budou muset vypláznout za privilegium zahrát si tyto remixy svoje chechtáčky. Spousta telefonátů do *PSM* v poslední době naznačuje, že hráči chtějí nové nápady a aby za peníze utracené letos za pokračování, taky něco dostali. Tato sorta telefonátů očividně směřovala i do Core a ti na něj odpovídají druhým bonusovým CD, které by mělo vyjít s *Chronicles*.

„Chystáme takovou specialitku, ale já o ní zatím nemohu hovořit, protože dosud pracujeme na logistice," prozrazuje Smith záhadně. „Je to věc, o kterou nás už dlouho žádá hráčská veřejnost, a my jsem rádi, že jim ji teď můžeme nabídnout."

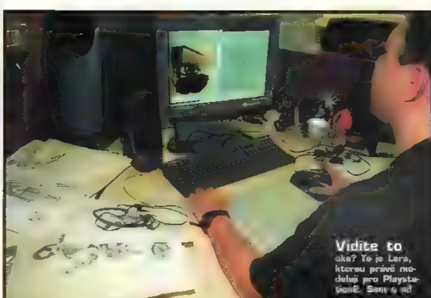
„Pracujeme i na dalších spřízněných produktech. Chystá se vydání filmu *Tomb Raider*, který se právě natáčí, takže možná přidáme i nějakou ukázku nebo nějaké další zábavné doplňky. Také jsme zvažovali možnost vzít některé původní mapy a úrovně a zpracovat je pomocí nové technologie - díky lepšímu světlu by vypadaly mnohem lépe, byly by rychlejší a Lara by mohla mít různé výstroje. Pak byste si mohli zahrát nové verze klasických úrovní, jako je třeba St. Francis' Folly z úplně prvního *Tomb Raidera*.

PSM před vámi smeká, pane.

To je tedy *Chronicles* - ale jak to bude s Larou Croft? Chcete-li se dozvědět o dalších osudech macaté milovnice dobrodružství z Core, budete si muset počkat na listopad a na samotný konec hry, není však žádným tajemstvím, že vývojáři už s Larou nějakou dobu experimentují na PlayStation2 - *PSM* na jaře roku 1999 opravdu vidělo hodně raný model Lary na vývojářském zařízení pro PS2. Takže přece jen žije?

„Myslím, že si lidé cení toho, že už pracujeme na *Next Generation* (pracovní název pro *Tomb Raider* na PlayStation2 - viz rámeček *„Tomb Raider:* Příští generace"). Musí to být něco nového, a přestože tu bude vystupovat Lara Croft, lidé budou chtít, aby dělala jiné věci. Takže jsme museli přijít s novou hrou. *Chronicles* nám dává možnost, abychom jednu kapitolu zakončili a začali novou na PlayStation2. *Tomb Raider: Chronicles* v mnohém naznačí směr, kterým bychom se chtěli ubírat s *Tomb Raider: Next Generation*."

Je tedy Lara Croft mrtvá? S koupí smutečního obleku ještě raději počkejte ■



Vidíte to oko? To je Lara, kterou právě modelují pro PlayStation2. [illegible]

TOMB RAIDER: PŘÍŠTÍ GENERACE

KDYŽ JE TEDY MRTVÁ, JAK SE SAKRA MUŽE DOSTAT NA PLAYSTATION2? ČTĚTE DÁL.

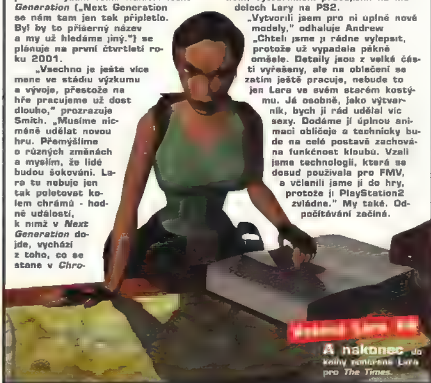
„Chtěl bych se motat kolem, ale přitom nic neprozradit." Pauza. „Ne." Delší pauza. „Můžeme to vynechat?"

Adrian Smith váhá. Na televizi za ním běží plně funkční verze Lary pro PlayStation2, která běhá a vypadá velice hladce. Samozřejmě, je to jen demo, aby všichni viděli, že Core pracují na *Tomb Raider* pro PlayStation2, ale on přímo hoří prozradit detaily o tom, jak se Lara přesune na novou konzolu. Už se to blíží, protože vydání *Tomb Raider: Next Generation* („Next Generation se nám tam jen tak připletlo. Byl by to příšerný název a my už hledáme jiný.") se plánuje na první čtvrtletí roku 2001.

„Všechno je ještě více méně ve stádiu výzkumu a vývoje, přestože na hře pracujeme už dost dlouho," prozrazuje Smith. „Musíme nicméně udělat novou hru. Přemýšlíme o různých změnách a myslím, že lidé budou šokováni. Lara tu nebude jen tak poletovat kolem chrámů - hodně událostí, k nimž v *Next Generation* dojde, vychází z toho, co se stane v *Chronicles*. Chtěli bychom, aby si lidé zahráli *Chronicles*, dostali se na konec a až začnou *Next Generation*, pochopí, proč jsme udělali to, co jsme udělali.

Zklamaní? My také, ale i když se nám nepodařilo zjistit, o co v *Next Generation* kráčí, víme jistě, že vypadá skvěle. Nejen že nám Smith ukázal malé PS2 demo (Lara tradičně v poklusu vypadá bezvadně, pobíhá po opuštěném hradě, obklopeném prozatím vypuštěným příkopem), ale setkali jsme se i s Andrew Thompsonem, výtvarníkem pracujícím na modelech Lary na PS2.

„Vytvořili jsem pro ni úplně nové modely," odhaluje Andrew. „Chtěli jsme ji řádně vylepšit, protože už vypadala pěkně omšele. Detaily jsou z velké části vyřešeny, ale na oblečení se zatím ještě pracuje, nebude to jen Lara ve svém starém kostýmu. Já osobně, jako výtvarník, bych ji rád udělal víc sexy. Dodáme jí úplnou animaci obličeje a technicky bude na celé postavě zachována funkčnost kloubů. Vzali jsme technologii, která se dosud používala pro FMV, a včlenili jsme ji do hry, protože ji PlayStation2 zvládne." My také. Odpočítávání začíná.



[illegible]

A nakonec do [illegible] Lara pro *The Times*.

Tváří v tvář budoucnosti musí zachránit svou minulost.

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION™

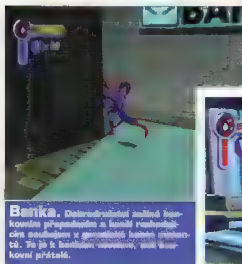






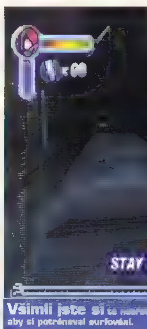






Banka. [illegible] kovním přepadením a [illegible] cím [illegible] v [illegible] tů. To je k [illegible] kovní přátelé.





Všimli jste si [illegible] aby si potrénoval surfování.

UŽ JSTE NĚKDY ŠPLHALI PO ZDECH S LEHKOSTÍ NORMÁLNÍ CHŮZE?



Spider-Man

Můžete se plížit po stropě, sledovat gangstery pod sebou,

FAKTA

VYDAVATEL:	Activision
VÝROBCE:	Neversoft
DATUM VYDÁNÍ	Září
VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

METAL GEAR SOLID

Klasická špionážní hra se Solid Snakem a bandou zlodějů nukleárních zbraní.



„Vítejte, věrní příznivci i nováčkové!" Nosovky newyorského přízvuku legendárního tvůrce Spider-Mana Stana Lee nás uvedou do nového dobrodružství Petera Parkera, zpola muže a zpola pavouka. „Připravte se na skutečné vzrušení se skutečným superhrdinou," ohlašuje, „kde vás čeká neustálé spřádání sítí a šplhání po zdech." A osmdesátiletý autor tolika Marvelových hrdinů, že si je nemůžete zapamatovat, má pravdu. Akční? Adventura? No jasně.

I když se v krátké historii videoher najde hodně titulů, kde vystupují superhrdinové, žádnému z nich se doopravdy nepodařilo dostat se na úroveň rozkoše z nadlidských schopností. Právě tohle bylo pro Neversoft (tvůrci *Tony Hawks' Skateboarding*) opravdovou výzvou. Znovu rozebrali engine Tonyho simulátoru řádění na prkně a vytvořili plně trojrozměrné newyorské prostředí, v němž si může jejich pavučinami opředený zázrak řádit, skákat a honit zlé nepřátele. Zkrátka bojuje za pravdu, právo a Ameriku. Nebo tak něco.

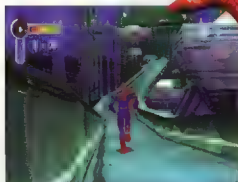
Náš hrdina se ocitá uprostřed podlého příběhu, v němž je obviněn ze zločinu, který nespáchal. Někdo se totiž převlékl za Spider-Mana a ukradl jeden z nejpřevratnějších technologických vynálezů Dr. Otto Octaviuse, a tak se skutečný Spidey ocitá v roli psance.

Hra začíná tím, že se náš hrdina pokouší zmařit bankovní přepadení, ale nechá si nekrytá záda a snese se na něj hněv policajtů, kteří ho pak honí po střechách mrakodrapů; střílí po něm všechno, co mají, a ze všech sil se snaží Spideyho svrhnout do metaforické propasti. Bezradný Parker se utká s Venomem a nakonec vyjde najevo, že celou zápletku neřídí nikdo jiný než zlé druhé já Otty Octaviuse, Dr. Octopus.

Jak se Spidey proplétá příběhem dál, je atakován stále růžovějšími a ohavnějšími, kyselinu plivajícími protivníky, kteří vznikají v generátorech na základně v *Daily Bugle*. Spidey sleduje jejich slizkou stopu a objeví obrovský podvodní generátor, který vytvořil Dr Ock, a ten vyslal armádu poskoků, aby přeměnili nebohé obyvatele New Yorku v uťňukané poslušné mutanty. Události se však vyvinou trochu jinak, než si naplánoval - jak chytře poznamená náš přítelíček s chlupatýma nohama zmutovaní obyvatelé jsou neovladatelní a Octopus brzy začne valit oči nad útokem nepřátelských potvůrek.

Cestou uvidíte malá zjevení ze světa hrdinů Marvel. Kromě jiných je tu Human Torch z Fantastic Four, Daredevil, Black Cat, Rhino, Mysterio, The Lizard a Scorpion. Po celou dobu je jasné, že se Neversoft ve spojení s Marvelem snaží neobvykle urputně zajistit, aby všechny detaily seděly. Příznivci komiksů berou své hrdiny vážně a jakákoliv chyba by byla okamžitě odhalena. Tím však nechceme říct, že by hra byla zaměřena jen na fanoušky Marvelových komiksů. Pochopitelně se tu najde spousta referencí, ale v první a nejdůležitější řadě je to adventura, a to navíc zatraceně dobrá.

To neobyčejné potěšení z hraní *Spider-Mana* pramení pouze z toho, že si prostě pohráváte s nadlidskými silami svého hrdiny. Spidey může přeskakovat z mrakodrapu na mrakodrap, houpat se na své pavučině a opisovat ladné oblouky



Vyzkoušejte si Spideyho v režimu Easy. Situace u laserových věží je díky betonové cestičce v pohodě. V obtížnějších režimech cestička zmizí a Spidey musí přeskakovat pěkně z pilíře na pi[illegible]





seskočit a zneškodnit je Spideyho úderem.

proti nebi v animacích, které si v ničem nezadají s kresleným seriálem. A právě to je oblast, v níž se vyplácí pozornost, kterou autoři věnovali komiksům. Chcete-li přeskočit ze střechy na střechu, zmáčkněte R2 a Spidey vystřelí své vlákno, které mu umožní přehoupnout se na druhou stranu v typické spider-manovské póze. Když na druhé straně narazíte na zeď, Spidey zaujme pozici jakési žabky a připraví se na cestu nahoru na střechu. Musíte se setkat s nějakým nepřátelským neurvalcem? Pak ho zamotejte do pavučiny a vystřelte po něm pavučinovou kouli, která ho srazí dolů, nebo ho prostě zbouchejte rukama a nohama do kostičky. Že to pro superhrdinu není dost drsné? Ano, ale Marvel si v dohodě vyhradili, že Spider-Man nikdy nikoho nezabije. Takže všichni nepřátelé, které zmlátíte, upadnou do bezvědomí a vypadnou tak ze hry. Dokonce i když čistě (chtěnou) náhodou srazíte někoho dolů ze střechy, nerozplácne se dole na kaši, ale zachytí se na dosud nevídané římse o něco níž a bude nadávat, abyste věděli, že stále ještě žije. Možná to zní trochu hloupě, ale taková jsou pravidla, když se potkáte s hrdinou s jistými morálními zásadami a když se chcete vyhnout věkovému omezení hry.

Nejskvělejší dovedností Spider-Mana je schopnost lézt po zdech a určitě vás bude bavit plazit se s ním po stropě, pokukovat na gangstery dole pod sebou a vyřazovat je ze hry jedním mocným Spideyovským úderem. V pohledu shora se strop stane průhledným, takže snadno vidíte, co je pod vam.

Naštěstí to není pokus o Spider-Man simulátor, plný komplikovaných kombinací tlačítek. Ovládání našeho hrdiny je tak jednoduché, jak jen to bylo možné. Vezměte ovladač, zkuste se proběhnout a během několika sekund už budete se svou postavou skákat a houpat se po obrazovce. Naprosto jednoduché a naprosto uspokojující.

Takže to vypadá skvěle, zní to skvěle a hraje se lépe než kterákoliv jiná adventura. Má také nedostatky? Kromě skutečnosti, že zápletka je trochu zamotaná, neboť hratelnost tak docela nevysvětluje příběh, zhruba načrtnutý v prostřizích, směřuje hlavní kritika *Spider-Man* na to, že je hra příliš krátká. Připadalo vám, že je 12 hodin v *Metal Gear Solidu* trochu málo? Se Spideym si budete moct užívat zhruba o polovinu méně. Neversoft o tomto problému samozřejmě dobře vědí a snaží se hráče motivovat k opakovanému hraní. Jsou tu čtyři různé úrovně hraní: režim Kid (děti), Easy (snadný), Normal (normální) a Hard (obtížný). Asi očekáváte, že je v Hard jen o něco více nepřátel a o něco méně power-upů, ale v každém z režimů je trochu odlišná ►

OBSAZENÍ PAVUČINY

Ve hře se vám představí celá řada hrdinů Marvel. Tady jsou ti nejdůležitější.

DAREDEVIL

Nejtalentovanější slepý muž na světě (hned po Stevie Wonderovi) používá svůj supersmysl k tomu, aby zjistil, jestli Spidey o zařízení Dr Octaviuse nekecá. Spidey a lhát? Nikdy.

HUMAN TORCH

Objevuje se, aby poskytl našemu hrdinovi přátelské rady, když se Spidey snaží zjistit, kdo za tím vším stojí. Nepřibližujte se příliš. Pavučiny hoří dost rychle.

BLACK CAT

Cat se svými lstivými kočičími praktikami Spideymu radí, jak nejlépe zacházet s pavučinami. Dokud ji neunesou a nerozmašírují v generátoru.

MYSTERIO

Využívá různých převleků, triků a technologií, aby dostal Spider-Mana, někdy se také objevuje jako obrovský zelený robot, který má místo hlavy žárovku.

J JONAH JAMESON

Hlučný majitel Daily Bugle a vrchní pokladník Spideyho druhého já. Někdy také zanevře na některého ze Spideyho kámošů a pak se ze všech sil snaží očernit ho na stránkách svého plátku.





Pohled na Spideyho, jak leze po mrakodrapu, když prchá před dlouhýma rukama zákona. Policie má ale k dispozici i raketomety opatřenou helikoptéru. Žádná sranda.





Mistr pavučin je právě na útěku z mutanti farmy Dr. Octa. Jediné zaváhání a Octo si ho dá k obědu.

„Honíte lidi, fackujete je a provádíte spoustu dalších aktivit."



struktura úrovní. V jedné se třeba Spidey honí v kanalizačním systému za Venomem. Když ji budete hrát v režimu Kid, bude systém sestávat jen z několika chodeb. Když se ale přepnete do Hard, stane se z kanalizace složité bludiště plné odboček a zatáček. Navíc si dokončením hry odemknete spoustu vymožeností, nemluvě o šatníku, a pro úplné pokoření hry budete muset nalézt 32 různě poschovávaných komiksů.

Problémem je také tempo hry. V úvodní úrovni má Spidey zachránit ředitele přepadené banky. Po krátké pasáži různého lezení se dostanete do banky a začnete se plížit přes strop a likvidovat překvapené nepřátele. Prostě paráda. Je to tréninková úroveň, kde máte zvládnout Spideyho základní dovednosti, ale je to také fascinující kombinace akční hratelnosti a adventury. Ale je to také bohužel jedna z mála pasáží, kde je efektivně využito plížení. Ostatní úrovně jsou pojaty spíš arkádově. Honíte lidi, fackujete je a provádíte spoustu dalších aktivit, při nichž se tak akorát zadýcháte. Jistě že je to všechno legrace. Ale když adventura tak rychle skončí, nebylo by od věci, kdybyste se mohli někam na chvilku pověsit a využít něčeho ze svých pavoučích schopností.

Přesto je *Spider Man* skutečně skvělým počinem. Vytvořit *Spider-Man* ze základů *Tony Hawka* a svědomitě animovat hrdiny z komiksů je jedna věc, ale nepochybným uměním, které tito vyvojáři dokonale zvládli, je zkombinovat tyto prvky s napínavým dobrodružstvím, které vám nedovolí odejít, dokud neskončí i poslední prostřih. Prostě hra jedna báseň ■

Dan Mayers

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA	Skvělé animace a prostředí nabité atmosférou.	9
■ HRATELNOST	Napětí, zábava a svět velkých pavučin.	9
■ ŽIVOTNOST	Zahrajete si několikrát, přesto by měla být delší.	8

■ CELKOVĚ
První opravdu úspěšná hra se superhrdinou. Dokonale se vžijete do Spideyho potulujícího se hrou, objevujícího nové vrstvy a úrovně lží a klamu, které komentuje zahořklými vtipky.

9 Z DESETI



POKUS O PŘEKONÁNÍ *TONYHO HAWKA.*



Grind Session

„Otočky a jiné triky, to je často jednoduchost sama."

FAKTA

VYDAVATEL	SCEE
VÝROBCE	Shaba Games
DATUM VYDÁNÍ	Září
VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
POČET HRÁČŮ	1
ANGLIČTINA	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Totální hratelnost a obrovská zábava.

Každý po něm touží, většině lidí se jej nedostává a mafiánští týpci si jej vynucují střílením. Ano, respekt. To je tak divná věc, že si ji sice můžete zasloužit, ale nikoli koupit a právě tohle je asi základ nové skejťácké hry *Grind Session*. Zatímco stále ještě okouzleni skvostným *Tony Hawkem*, moc dobře známe nápad se získáváním bodů za triky, *Grind Session* jde ještě o krok dál - zde můžete získat tzv. "respect-points", a to za dobré skóre nebo zvlášť odvážné triky. A bez respektu svých protivníků se vám nikdy nepodaří odemknout nové tratě nebo se naučit lepší věci.

Přehlednete náhodou titulní obrazovku a člověk by si už myslel, že má před sebou *Tonyho Hawka* - hra je mu tak podobná, že by si Tony možná měl popovídat se svým právníkem. Na druhou stranu je velkým komplimentem pro Tonyho, že pokud nevypadáte a nejezdíte jako sám mistr, skejťáčtí fanatici neztrácejí čas, aby oblézali kolem rampy. *Grind Session* se nese ve stejném duchu jako *Hawk*, ovšem karma je zde posunuta do fantasknější roviny, kdy špatné dopady jsou velkoryse odpouštěny, komba se dělají mnohem snadněji, a pokud si aktivujete Super Mode (skvělé světelné efekty a spousta triků), je možné na skejtu provádět snad úplně všechno.

Úplně nejlepší je kvalita designu jednotlivých úrovní, kde se možná dalo očekávat, že hra bude trochu pokulhávat. Namísto toho jsou tratě v ulicích plné strmých ramp, jsou zde skvělá zábradlí, římsy a vůbec spousta věcí, které můžete ničit. Dokonce by snad člověka napadla až výtka, že ty tratě jsou příliš skejťácky vstřícné - je zde totiž tolik věcí postavených přímo pro jízdu na skejtu, až tyhle tratě, na rozdíl od *Hawka*, skoro vůbec nepřipomínají skutečné ulice. Navzdory dveřím garáží a rampám propojujícím jednotlivé arény máte uprostřed každé úrovně pocit, že jste v nějakém uzavřeném prostoru. Nicméně pokud hledáte nějaký flek, kde se můžete pořádně vyřádit a náležitě předvést, pak jsou arény v *Grindu* tím pravým.

Je to trochu ironické, ale grindy jsou v *Grind Session* nejméně výnosné triky - a to dost naštve, protože než se je pořádně naučíte, dostanete pekelně zabrat. Na druhé straně nejrůznější otočky a chytání skejtu ve vzduchu, to je často jednoduchost sama, až z toho někdy máte divný pocit, být jste za to získali obrovské skóre.

Nemůže být nejmenších pochyb o tom, že *Grind Session* je solidní, zábavná a náročná hra, nicméně stejně jako její radoby hvězdy (Willy Santos, Cara-Beth Burnside, Pigpen), i ona se krčí ve stínu jednoho jediného velikána tohoto sportu. Žezlo stále třímá *Tony Hawk*. ■

Pete Wilton

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Prvotřídní a spolehlivá.	7
HRATELNOST:	Je zde obrovské množství triků.	8
ŽIVOTNOST:	Díky velké soutěživosti má hra náboj	8

CELKOVĚ
Grind Session rozhodně nebude ničím, nad čím by se svět zastavil v údivu, ale jsou tu dobré nápady a zábavné úrovně. Nicméně i když jde v tak těsném závěsu za *Tonym*, ono kouzlo se jí zachytit úplně nepodařilo.

8 Z DESETI



Neobvyklý pohled - [illegible]



Na trať! Je, tak tuhle zatáčku jsem nezvlád' (vlevo), co třeba zkusit to střihnout po bariéře. Ten idiot to napálil do hrazení (vlevo dole), objeďte ho. Bacha couvá! Hlavně teď nebrzděte.

DO TŘETICE VŠEHO DOBRÉHO.



TOCA World Touring Cars

"Při vjezdu do první zatáčky nastává nevyhnutelný masakr"

FAKTA

VYDAVATEL:	Codemasters
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	Září
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 4
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

První věc, kterou se naučíte v Akademii recenzování her, je tato: Čtenáři nesnášejí, když jim někdo říká "pokud se vám líbí něco takového, pak se vám jistě bude líbit toto". A proto tahle recenze nekončí dech vyrážejícím konstatováním, že pokud se vám líbí automobilové simulátory, budete z *TOCA World Touring Card* úplně nadšeni.

Aby bylo jasno, krása cestovních vozů spočívá v tom, že i když jsou postaveny na základě běžných aut, která vídáme na silnicích, ve skutečnosti to jsou pěkně nadupané a robustní bestie. Bez předního nárazníku se dá koneckonců jet relativně v pohodě. A bez zrcátka? No co, na druhé straně je ještě jedno. A tak řidiči cestovních vozů jezdí více na doraz, cpou se do úzkých šikan a v ostrých zatáčkách je to jedna kolize za druhou. Právě toho se chytili u Codemasters ve své fantastické řadě *TOCA*. Na startovním roštu stojí 12 bouráků, takže při vjezdu do první zatáčky nastává nevyhnutelný masakr a kolize provázejí i celý zbytek závodu.

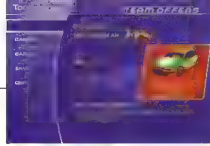


Druhá cenná rada pro recenzenty zní takto: Autor musí v průběhu textu vycítit, na jakém místě začne být čtenář netrpělivý. "No jasně, to víš, že jo, tohle přece všechno víme. Chceme vědět, co je nového? Proč dávat své těžce vydělané peníze za další *TOCA*?" Věc se má takhle: vedle *TOCA WTC* působí *TOCA 2* jako sraz vozů volvo se zapřaženým přívěsy. Zatoužili jste někdy po tom urvat přední kus kapoty a odhodit ho daleko za sebe? U *WTC* máte konečně možnost. Líbí se vám vyhlídky na urvaná kola skákající po trati, utržené a zdemolované nárazníky, od nichž se jenom jiskří? A co takhle oheň, kvílení pneumatik a šmouhy po gumách na trati? To všechno tady je a nutno dodat, že to je fakt královská zábava.

WTC je ale víc než jen vylepšené *Destruction Derby*. Je to totiž hlavně přesný simulátor, kde jsou modely skutečných aut a tratě jsou postavené s velkou pozorností věnovanou každému detailu. Hodně práce bylo vloženo například do toho, aby auta citlivě reagovala na ovládání, na kolize, kamarády i sebemenší chybný pohyb volantem. Nicméně tak úplně realistické jako *Gran Turismo WTC* rozhodně není – do zatáčky to klidně můžete pořádně rozjet, aniž byste se museli starat o všemožné detaily, které mají profesionální závodníci doslova pod kůží.

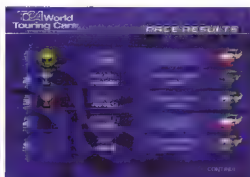
No a pak tu je ten světový okruh. Už nemusíte závodit pouze na obskurních okruzích rozsetých po severních částech přízračné Anglie, nýbrž můžete si vychutnat

TOCA World Touring Cars



Dole: [illegible]

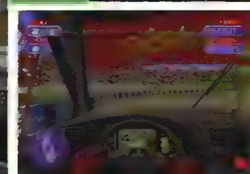




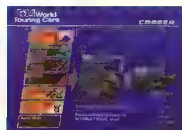


Pár kol [illegible]





JAK... ODEMYKAT NOVÁ AUTA A OKRUHY



V samém jádru *TOCA WTC* je vaše kariéra. Postupně se šplháte nahoru, vyhráváte šampionáty a z národních soutěží přecházíte do mezinárodních. A tak získáváte body. Co že tyhle body vlastně znamenají?



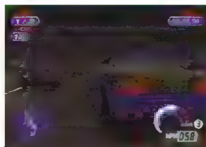
Pokaždé, když dosáhnete nějaké hranice, získáte jako bonus další auto. Co říkáte třeba takovému TVR Speed 12? Může být vaše. Anebo Dodge Viper? To je tu taky. Úplně největší pochoutkou - za 545 bodů - je ovšem Bentley Hunaudieres.



Až budete hledat trať pro samostatný závod nebo pro závod v režimu pro dva hráče, zjistíte, že mnoho z nich je nedostupných. Když je budete chtít odemknout, budete muset vyhrát náležité šampionáty. V každém šampionátu si navíc váš tým dá nějaký cíl, třeba získat alespoň tři první místa. Když cíl splníte, získáte tajný kód, kterým můžete potajmu aktivovat hodně zvláštní věci.

...a kolize provázejí i celý zbytek závodu.”





slavné okruhy po celém světě, například Hockenheim, Suzuku, a dokonce i náročnou Laguna Seca, kterou jsme naposledy viděli v *GT2*. Všechny tyto tratě vypadají naprosto úžasně, přičemž beztak skvělý dojem umocňují helikoptéry a okolní železnice. Stejně světově to vypadá i mezi auty - teď tu najdete třeba BMW, Alfu Romeo či Cadillac.

Tohle všechno se klidně mohlo obrátit v naprostý chaos, leč Codemasters se podařilo vše zorganizovat do série šampionátů, které k sobě váže myšlenka kariérního postupu. Začínáte tím, že sháníte práci u nějakého týmu, musíte projít testy, pak vyhrajete pár závodů, dostanete se na mezinárodní okruh a nakonec až do mistrovství světa. A jak je u Codemasters obvyklé, čeká na vás i spousta bonusů v podobě nových tratí či vozů.

Co se týče recenzí, je zde ještě pravidlo č. 3: Najděte alespoň pár chybiček, jinak to totiž bude vypadat, že svou práci flákáte. Nuže, tedy... *World Touring Cars*? Co že tu chybí? No, mohlo by tu být... a nebo... Prostě ne. Kromě rádio-týpka v boxech, který by byl sympatičtější, kdyby vám do helmy nasypal mraveniště, je *WTC* bez chybičky. Je tu dokonce režim pro dva hráče, kde vás doprovázejí čtyři počítačem ovládaná auta, a s multitapem režim pro čtyři.

Úplně na konec rada číslo 4: Zakončete nějakým snadno zapamatovatelným bonmotem nebo pointou. Nuže, *World Touring Cars* je rozhodně nejlepší závodní hrou pro PlayStation a bez diskusí i nejzajímavější. ■

Jonathan Davies

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

TOCA 2
Závodní hra, které se líbí i lidem normálně nesnášejícím auta - a teď ji lze dostat i levně.

PlayStation Magazín VERDIKT

■ GRAFIKA	Detailní a plynulá, plná bombastických speciálních efektů.	10
■ HRATELNOST	Ideální kombinace řízení, ničení a kariérního postupu.	10
■ ŽIVOTNOST	Nikdy vám nezačne připadat nudná, je tu spousta bonusů.	9

■ **CELKOVĚ**
Pamatujete si, jaký odvaz byla *TOCA 2*? Tak to vynásobte dvěma a přičtěte čtyři, protože *WTC*, to je prostě totální bomba. Čekají vás týdny konkurenci nabitých šampionátů.

10 Z DESETI



Povrchové mise v *Invasion* znamenají, že poletíte blízko planety. Kromě toho, že budete muset odvrátit nepřátelskou hrozbu, budete také muset vyrovnávat gravitaci.



Když střílíte na štít laserem, rozžhaví se (vlevo). Když se přiblížíte k přátelské lodi, budou vás chránit její štíty. Zbraně vám sice nebudou fungovat, ale budete v bezpečí před útokem.

MILÍ PŘÍTELI SE ŠPIČATÝMA UŠIMA, LOGIKU NECH DOMA. DNES JDEME DO VÁLKY.



Star Trek: Invasion

"Hra má nejatraktivnější, nejpůsobivější a prostě nejskvělejší

FAKTA

VYDAVATEL	Activision
VÝROBCE	Warthog
DATUM VYDÁNÍ	Září
VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
POČET HRÁČŮ	1 až 2
ANGLIČTINA	Nenáročná

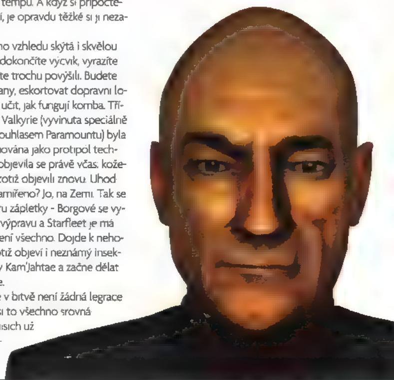
Od dob, kdy si Gene Roddenbury poprvé vysnil lidi v přiléhavých oblecích, kteří prozkoumávají vesmír, se *Star Trek* hodně změnil. Jeho filosofie se změnila k lepšímu i horšímu - hra *Star Trek Invasion* si naštěstí vybrala z obou světů to nejlepší: mytologii a fantastický design lodí nové *Trek* a starý přístup, který se řídí zásadou: "nejdřív střílej, otázky až pak". Beztak se ocitáte v roli pouhého bezvýznamného článku rozsáhlého systému Starfleet, a tak nemáte na žádná rozhodnutí právo - vaším úkolem je cokoliv rozstřílet.

A právě to střílení provádíte ve velkém stylu. Jako mladý podporučík Cooper jste byli pověřeni pilotovat Valkyrii, jednu z menších, mrštnějších lodí. Je vhodná především pro boj zblízka, ale pokud je třeba, může být vybavena i pro větší zatížení. Většinou jsou vám ukládány mise z The Typhonu - velitelské lodi Starfleet - která se pohybuje mezi různými problematickými místy galaxie.

Díváte-li se na obrázky s němým úžasem, nemusíte se za to stydět - *Star Trek Invasion!* je jedna z nejlépe vypadajících her, které jsme kdy viděli. Působivost hře dodávají výbuchy zbraní i nádherné lodě, ale ať se na obrazovce děje cokoliv, hra samotná běží v pěkně svižném tempu. A když si připočteme skvělé pozadí, je opravdu těžké si ji nezamilovat.

Kromě skvělého vzhledu skýtá i skvělou herní zábavu. Až dokončíte výcvik, vyrazíte do vesmíru, abyste trochu povyšili. Budete bojovat s Romulany, eskortovat dopravní lodi a postupně se učit, jak fungují komba. Třída vesmírné lodi Valkyrie (vyvinuta speciálně pro *Invasion* se souhlasem Paramountu) byla původně konstruována jako protipól technologie Borgů a objevila se právě včas: kožení kyborgové se totiž objevili znovu. Uhodnete, kam mají namířeno? Jo, na Zemi. Tak se dostáváme k jádru zápletky - Borgové se vydali na válečnou výpravu a Starfleet je má zastavit. Ale to není všechno. Dojde k nehodě, zároveň se totiž objeví i neznámý insektoidní druh zvaný Kam'Jahtae a začne dělat potíže. A tak dále.

Řízení Valkyrie v bitvě není žádná legrace - chvíli trvá, než si to všechno srovnáte. Po několika misích už ale začnete experimentovat







Známé prvky, [illegible] centrum Starfleet (dole) a objevení se Worfa a Picarda, dodávají této televizní licenci autenticitu.



Scény [illegible] jsou ve *Star Trek: Invasion* poměrně [illegible], to když se svou [illegible] lodí musíte čelit ohromným nepřátelským korábům.

JAK...
SI PROBOJOVAT CESTU KE SLÁVĚ



Ušlechtilé umění boje může být pěkně ošidná záležitost. Je třeba si zapamatovat, že létáte v malé, vysoce ovladatelné lodi a s trochou tréninku můžete dělat kolem svého bezmocného nepřítele klidně kroužky.



Nepřátelé na vás budou většinou nalétávat zepředu, vypálí sérii střel a uhnou na některou stranu. Tady je jedna chytrá rada: podržíte-li bombardovací tlačítko, budete ho moci udržet na mušce, i když se dostanete za něj.



A teď situace, kdy někoho pronásledujete a vyšlete za ním několik fotonových torpéd. Musíte být připraveni letat za ním - každá loď má své individuální úhybné manévry a bojovou rutinu.

pozadí, jaké jsme kdy spatřili."

s dalšími a dalšími možnostmi lodi. Co se ovládání tyče, můžete dělat, co vás napadne - když se k vám zepředu blíží loď a střílí po vás laserem, můžete vyhodit pár bomb a pak ji napadnout zezadu. Když se ocitnete uprostřed křížové palby, můžete zapnout zpětné motory a zmizet odsud pozpátku. Pokud si dáte na čas a naučíte se všechny triky, překvapí vás rozsah manévrů, které se tu dají zvládnout.

Nakonec si vás ale stejně získají detaily. Jako například štíty lodí Borgů, které se formují tak, aby vaše zbraně ztratili účinek a vy jste je uprostřed bitvy museli vyměnit. Nebo vlnivý efekt, který vznikne, když se dostanete do dosahu štítu větší lodi. Nebo to, jak se těžce poškozené lodi nekontrolovatelně řítí vesmírem, než vybouchnou a rozpadnou se na atomy.

Pokud bychom byli opravdu cyničtí, mohli bychom si stěžovat, že *Star Trek Invasion* je v podstatě jen *Colony Wars* s přidruženou licencí. Ale nekonečná zábava v *Invasion* daleko převáží nepatrné nedostatky a krom toho si rozhodně zaslouží víc. Takže co kdybychom to řekli takhle: je to skvělá 3D vesmírná střílečka s nepřekonatelnou grafikou, parádní zápletkou a skvostnou pozorností k detailům. To bude lepší. Je to také skvělá hra v rámci *Star Treku* - jedna z nejlepších. Šance, že se jí ubráníte, je mizivá. Tohle je invaze, s níž si budete užívat. ■

Al Bickham



LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

COLONY WARS: RED SUN

Velice vybroušený update *Colony Wars*. Svižná vesmírná střílečka.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

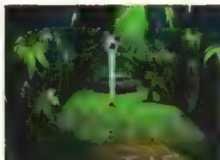
■ GRAFIKA	Absolutně skvělá. Naše oči se do ní zamilovaly	10
■ HRATELNOST:	Hyperaktivní, ale dobře vychované dítko *Colony Wars*	9
■ ŽIVOTNOST	Hora misí a režim pro dva hráče vás jen tak nepustí	8

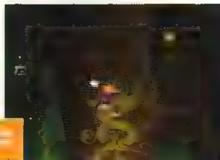
■ CELKOVĚ

Co se děje? Hry *Star Trek* by neměly být tak dobré. *Invasion* je totální playstationová 3D vesmírná střílečka a asi i nejlepší titul v rámci licence.

9 Z DESETI











I BEZRUKÝ A BEZNOHÝ S ELÁNEM ZVLÁDNE LECCOS.



Rayman 2: The Great Escape

"Hra, která se snadno pochopí i hraje, přitom je však dostatečně"

FAKTA

VYDAVATEL	Ubi Soft
VÝROBCE	In-house
DATUM VYDÁNÍ	Září
VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
POČET HRÁČŮ	1
ANGLIČTINA	Nepotřebná

První úvodní *Rayman* byla spolehlivá, byť ne tak docela vzrušující plošinovka. Ovšem její trojrozměrný druhý díl, to je úplně jiná třída - naprosto úžasná záležitost udělaná s obrovskou dávkou inteligence a s nevídaným elánem.

Rayman 2 už od samého počátku neúnavně šlape, je velice rozmanitý a chytře kombinuje vyzkoušenou a osvědčenou hratelnost typu jump'n'run s myšlenkově poněkud náročnějším pojetím akční puzzle hry. Zde bezpochyby za mnohé vděčí svým předkům - zejména takovému *Mario 64* pro Nintendo, přičemž si vybírá pouze to nejlepší z dvojrozměrných a trojrozměrných plošinovek, aby se s jejich pomocí postavil na vlastní nohy (no, vlastně...). Výsledkem je hra, která se snadno pochopí i hraje, přitom je však dostatečně nápaditá na to, abyste pořád byli ve středu a očekávali nová překvapení.

Rayman sám možná není úplně nejcharismatičtější postava ve světě videoher - ostatně stačí pohled na bizarní nevzhledný účes a nos větší, než je hlava. Na druhou stranu se pyšní skvělou animací a dokonale reaguje na ovladač. V průběhu celé hry bude muset předvést spoustu všelijakých pohybů, leč na všechny si vystačíte s pouhým dvěma tlačítky a vše zůstává za všech okolností dokonale intuitivní.

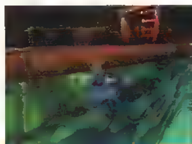
Ale hezky po pořádku - náš fiňákovitý hrdina umí vystřelovat koule energie, šplhat po vinné révě, houpat se pod sítí, plavat, skákat a také dovede roztočit své háro a používat jej jako vrtuli u helikoptéry. Záhy na to získá další schopnosti: dokáže třeba prudce vystřelit lano, zhoupnout se na něm a přitom skvěle pořvávat. Další své skryté talenty objeví tehdy, až ve hře dosáhne určitých bodů - to pak bude jezdit na vodních lyžích, tažený vodním hadem, anebo se jako nějaký kovboj bude vyžívat na Rodeo Rockets.

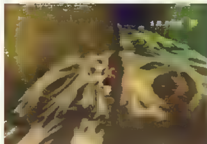
A k čemu že vlastně bude dělat všechny tyhle věci? Snad stačí, když prozradíme, že piráti roboti uchvátili planetu a... ehm. No víc říkat fakt nemusíme, že ne? Pouze Rayman může vše zachránit. Pročež likv dujte monstra! Sbírejte goodies! A to je celé!

Tedy počkat! Úplně celé to není! Časem se totiž ukáže, že srdce světa explodovalo a roz.etělo se na 800 uhlíků.

Jasně, možná vám to připadá jako pěkná hovadina, jenže pro hratelnost *Raymana 2* to má přímo dalekosáhlý význam. Těchto 800 uhlíků - žlutě svítících kuliček - je rozhozeno po 20 úrovních, z nichž hra sestává, přičemž - a tohle je klíčová věc - než budete moci pokračovat do další úrovně, musíte jich nasbírat určitý počet. Potíž je ovsem v tom, že najít je není tak úplně hračka. Takže často se vám možná přihodí, že budete muset hrát znova dřívější úrovně. A každý hráč hodný titulu "hráč" jistě bude chtít dosahovat co nejvyššího počtu těch to kuliček a bude se za nimi vydávat do nejodlehlejších koutů, což prodlouží životnost hry. Ano, máte pravdu, tenhle systém je úplně normálně obšlehnutý z *Mario 64*, ale kvůli tomu rozhodně není horší.

A *Rayman 2* obsahuje ještě další, podobně chvályhodné věci. Sbírání uhlíků



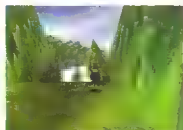





JAK...
ZKROTIT RAKETU


Jakmile se přiblížíte k té psí boudě v horní části obrazovky, vystřelí odtud dvojnohá raketa a začne vás honit. Utíkejte, až se unaví, a pak...


...ji můžete vyskočit na záda a projet na ní zbytek úrovně. Nicméně jakmile na ni vyskočíte, není možné zastavit, a když proletíte kolem dalších raket, dají se hned za vámi.


Stačí pár dobře načasovaných manévrů a raketa narazí do zdi a vybuchne. Vy se pak klidně můžete procházet po krajiné menhirů.

[illegible] na to, abyste byli pořád ve střehu...

probíhá v úchvatném 3D prostředí, do kterého jsou vloženy body umožňující různé úhly pohledu kamery, a tento systém selhává jen zřídka. Zadané úkoly jsou vždy jasně a srozumitelně vysvětleny, skvělé jsou i hádanky, kdy přemýšlíte a přemýšlíte, a pak najednou - když už to vypadá, že máte smůlu a vyprší vám čas - zjistíte, že řešení máte přímo před očima. Bossové jsou inteligentní a rozmanití, hra rozhodně nepostrádá smysl pro humor (závodní úrovně) a vše se nese ve znamení první třídy a elegance.

Pravda, soundtrack je tak trochu průměrný, některé vedlejší postavičky taky mohly být lepší, ovšem celkově je *Rayman 2* povedená adventura skýtající barvitou a humornou zábavu. A co víc si člověk může přát.

Jon Smith



LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER

Fantastický, ohromně zábavný druhý díl dobrodružství známého sopťíka.

PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA	Barvitá, jasná a plná postaviček	8
HRATELNOST	Vysoce hratelný titul, skvěle rozmanitý a dobře strukturovaný	9
ŽIVOTNOST	Hra není příliš těžká, ale těch posledních pár úhlů vám stejně uteče	8

CELKOVĚ

Elegantní, nápaditá a dobře promyšlená komiksová adventura, která má v rukávu přehršli triků. Není to sice úplně hardcore, ale je zde spousta prvotřídních detailů a hra nepřestane ani na chvíli bavit.

8 7 DESETI





Konec paniky. Dokud si neuvědomíte, že vám zbývá už jen málo munice.







Jeden [illegible] klid. Žádné chodby, žádní vetřelci. Aspoň v dohledu ne.

MŮŽE PODLE PRŮMĚRNÉHO FILMU VZNIKNOUT SKVĚLÁ HRA? JASNĚ ŽE JO.



Alien Resurrection

Není to nic pro dámy. Argonaut ještě zvýšili nervové napětí

FAKTA

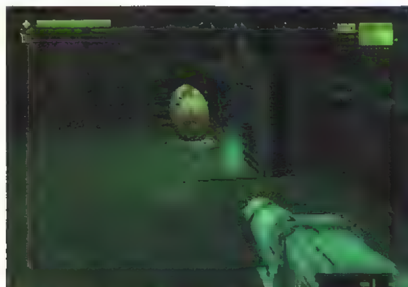
VYDAVATEL	Fox Interactive
VÝROBCE	Argonaut
DATUM VYDÁNÍ	Září
VĚKOVÉ OMEZENÍ	15 a více
POČET HRÁČŮ	1
ANGLIČTINA	Nepotřebná

Osud filmu *Aliens* se definitivně dal na cestu směřující k videohernímu průmyslu ve chvíli, kdy byla vesmírná loď zničena a truchlící Hudson vyřkl nezávislé zhodnocení situace ("Game over, man!"). Je to ideální recept: velké vesmírné lodě, neomylně vraždící monstra a ničivé zbraně. Ukázalo se ale, že je velice obtížné přenést mrazivou hrůzu filmů *Alien* na obrazovku konzoly. Obvykle z toho vylezla standardní střílečka, kde nepřátelé náhodou vypadají jako ta monstra z filmu *Alien*. Ale teď je to minulost.

Provolejte sláva Argonautu, protože vytvořili hru, která, přestože vychází z licence na nijak oslnivý čtvrtý díl, dokázala vnést do napínavého pokračování od Jamese Camerona všudypřítomnou tajemnou hrůzu prvního filmu. Tým vývojářů tvrdí, že jeho členy ovlivnila PC střílečka v první osobě *Half Life*, ale v *Alien Resurrection* je patrná spíše spřízněnost s metodami Capcomu poznenáhlu se vkrádající klaustrofobie je přerušována nenadálými záchvaty odporného násilí. S omezenou municí. Všechno začíná intrem, které vás nabádá, abyste hrál potmě, a pro zdůraznění tohoto doporučení je tu pečlivě vytvořená volba, která upraví kontrast vaší televize tak, aby byly hrůzné efekty co nejúčinnější. Tentokrát to ale není jen reklamní trik. Varování pro slabší povahy by tady rozhodně mělo své opodstatnění.

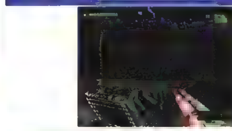
Děj se odehrává v kovových chodbách vesmírné lodě USS Auriga, kde zkorumpovaní vojenští potentáti nechali naklonovat naši mrtvou hrdinku, již voperují DNA vyňatou z těla vetřelce. To všechno samozřejmě v rámci vývoje a výzkumu nových zbraní. Přijíždí nová posádka dobrovolníků s čerstvou zásilkou lidských mrtvol, které mají sloužit jako inkubátory pro vetřelce. Ripleyová se probere k vědomí a uvědomí si, že je něco v nepořádku. Vetřelec, kterého pro vědecké







Neklidné [illegible] pro-tože požírače obličejů [illegible]



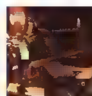


Podvodní pasáže jsou když ne, tak alespoň ještě strašidelnější. Kvůli snížené viditelnosti a rozplizlému zvuku musí být vaše reakce ještě bleskovější.



JAK... ZABÍJET VETŘELCE

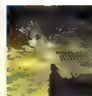
Predkládáme malý výčet způsobů.



PISTOLE
Váš věrný společník. Robustní, neomezený počet výstřelů, ale bohužel jen málokdy zažene slizké vetřelce na útěk.



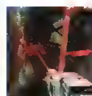
BROKOVNICE
Je mohutnější. Aby vám byla něco platná, musíte se k cíli hodně přiblížit.



PULZNÍ PUŠKA
Efektivní na jakoukoliv vzdálenost, ale hltá munici závratným tempem. Bohužel nemá přepínání na jednotlivé střely.



PLAMENOMET
Neúčinkuje na právě vylíhlá mláďata. Hodí se na opékání požíračů obličejů a rychlou obranu v uzavřeném prostoru.



LASER
Na zabití stačí prakticky vždy jediný zásah. V napjatých situacích samozřejmě záleží na přesnosti.



ELEKTRICKÁ ZBRAŇ
Nekonečná munice, ale pokud není zcela nabitá, vydává jen neúčinné praskání. Šetřete si ji na závěrečný souboj s Newbornem.

tím, že zachovali skutečnou účinnost střel.”

účely drželi v zajetí, unikne a na lodi vypukne chaos, tím spíš, že loď směřuje k Zemi.

Mise jsou seskupeny tak, aby se volně držely příběhové linie filmu, a události určují momentální volbu postavy: nejprve hrajete jako Ripleyová, která se probírá ve své cele a pokouší se zabránit příšerám, aby se dostaly do kontaktu s dobrovolníky; pak se převtělíte do androida Calla, který musí podstoupit nebezpečnější misi a pokusit se přesměrovat energii a otevřít další příchod; později se stanete jedním z drsnějších dobrovolníků, který se vydá na misi, kde musí přímo zabíjet vetřelce a v ideálním případě zůstat naživu. Kromě několika hrůzostrašných podvodních úrovní se prostředí mění jen zřídka. Jedna chodba za druhou, nahoru po žebříku, dolů po žebříku, plazit se chvějícími se ventilačními šachtami, vyhýbat se unikající horké páře a vyčerpávající elektrické výboje. Není tu žádná úroveň s klouzajícím sněhem, žádná venkovní pasáž, žádný odpočinek. Standardní hlavolamy, žádné hromadění věcí, žádné kombinace nebo logické úkoly stylu *Resident Evil*, jen používání vypínačů a podobně. Důsledkem toho, že se hráč nikdy nedostane mimo základní úkoly, je pocit, že loď není jenom hra, ale že je to skutečné místo.

A není to nic pro dámičky. Argonaut ještě zvýšili nervové napětí tím, že zachovali skutečnou účinnost střel. Munice je vzácná, ne že jen tak vyskočí uprostřed místnosti, musíte hledat za bednami, v temných koutech, v zlověstných slepých uličkách. Vetřelci útočí téměř vždy nečekaně, rychle a, což je nejlepší, inteligentně. Nablízku uslyšíte zapištění, náraz o zeď, naléhavé pípání detektoru pohybu. A pak konečně uvidíte kyselý dech - vetřelec se málokdy vrhne střemhlav proti krupobití kulek. Dospělí vetřelci skákají za stěn, útočí ve skupinkách, kličkují a přepadají zezadu. Ti, kteří útočí na obličej, jsou ještě horší, vyklubou se z vajec a náhodně prchají všemi směry. Zabijte je co nejrychleji, protože jinak vás čeká adrenalinový gejzír, když pobíháte kolem a hledáte přenosný chirurgický kufřík, s jehož pomocí byste si je odstranili z těla dřív, než se sami rozhodnou odejít.

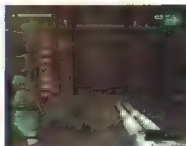
Přestože se ve hře setkáte jen se dvěma druhy vetřelců, rozmanitost zajišťuje moment překvapení a téměř filmová podoba útoků. V jedné pozdější úrovni se musí Ripleyová plazit spletitým větracím systémem. Detektor pohybu začne najednou pípat a upozorňovat na dvě centra pohybu - jedno před ní a druhé za ní. Vycházejí z těch zatracených stěn.

A teď se dostáváme k všemožným "ale". Ovládání hodně připomíná PCčkové hry, a chcete-li dosáhnout přiměřeného stupně intuitivnosti, budete potřebovat slušný analogový joypad. Grafické tahy štětcem jsou příliš široké, a když se trochu přiblížíte, změní se temný, působivý vzhled v pixelovou patlaninu. Díky spojení s Foxem je možné nastavit i hlasy, takže je škoda, že nedochází k větší interakci mezi postavami, ta se totiž omezuje jen na vedlejší prostředí. Nejhorší ale je, že přestože se dosažitelnost munice většinou řídí situací, je hra velice obtížná. Velice, velice obtížná. I v režimu Easy je obtížná. V podstatě jsme zase u problému míst, kde můžete hru ukládat. V každé úrovni totiž najdete jen dvě nebo tři - a úrovně přitom mohou být obrovské. Proč nezařadit více ukládacích míst, byť třeba ve formě dobře ukrytých pick-upů? Pak by do hry přibyl prvek motivace jejich ▸



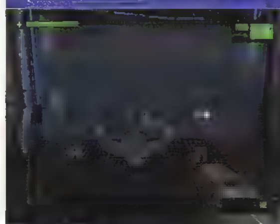


Střílejte! [illegible] kud budete zkoumat vetřelce z takové blízkosti, je velká pravděpodobnost, že to bude to poslední, co na tomto světě uvidíte.





Střílejte dál! [illegible] se upečou. 150 , deset minut.



JAK...

ODSTRANIT VETŘELCE Z HRUDNÍKU

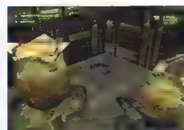
Netrefíte se do jednoho malého vetřelce a...



...a ta obluda si z vás udělá inkubátor. Ostatní vetřelci na vás sice nebudou útočit, ale rychle se zmenšující červené políčko ukazuje, jak se váš čas krátí.



Prohledejte okolí a v temném koutě naproti byste měli najít přenosný chirurgický kufřík.



Vyndejte ho a co největší silou uhoďte na Use. Budete muset projít malým vyšetřením, které končí vyjmutím vetřelce z vašeho těla. Dobré zprávy - jste opět člověk. Špatné zprávy - vetřelci to poznají.

„Je velice, velice obtížná. I v režimu Easy."

▶ nalezení, a kdybyste zemřeli na konci úrovně, mohli byste si alespoň příště vylepšit techniku, místo abyste si museli pokaždé znova probojovávat cestu.

Přesto většinu těchto nedostatků přebije pozornost k detailům a vysoká úroveň zpracování. Hlas hře - lodnímu počítači Fatherovi - propůjčil herec, který jej mluvil i v originálu - Steven Gilborn, a dodává celé hře filmovou atmosféru; postřelení vetřelci předvádějí všechny možné formy smrtelného zápasu a zanechávají za sebou šmouhy kouřící kyselinové krve; a co víc, pohyb hráčů je naprosto dokonalý. Majitelé PlayStation se teď mohou kochat původní verzí, které jim přináší přes všechny předchozí snahy na ostatních formátech (včetně PC) neoddiskutovatelně nejlepší hra *Alien*. ■

Andy Lowe



Zastavte ho! [illegible] posloucháte doporučení A[illegible] nautu a budete hrát potmě, stane se z vás uzlíček nervů.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

MEDAL OF HONOUR

Střílečka v první osobě se strukturou misí - jen o něco živější než Alien.

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

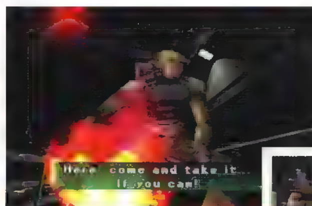
■ GRAFIKA	Docela slušné, i když trochu hranaté pozadí. Skvělé stíny a osvětlení a vetřelci.	8
■ HRATELNOST	Žádné složité hlavolamy - spousta atmosféry.	7
■ ŽIVOTNOST	Obtížná hra. S trochou trpělivosti vám ale vydrží.	8

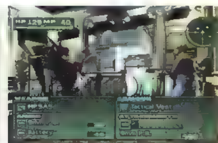
■ CELKOVĚ

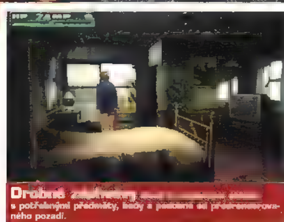
Zatím jednoznačně nejzdařilejší pokus o přepsání zážitků z filmu Alien do hry. Milovníci hlavolamů si na své asi nepřijdou, milovníci bezmyšlenkovitých stříleček také ne, ale celkově je to klasa.

8 Z DESETI









Drobné [illegible] s potřebnými předměty, [illegible] předrenderovaného pozadí.



[illegible] ty odrazy [illegible] ale prostřihy [illegible] příšerně [illegible] né a príšerné. A stejně jako [illegible] Vagrant Story [illegible]

PARASITE EVIL? RESIDENT FANTASY? SQUARE NÁM NAMÍCHALI KOKTEJL.



Parasite Eve 2

„Z křížení hratelností vznikla výzva pro silné mozky."

FAKTA

VYDAVATEL	Square Europe
VÝROBCE:	Squaresoft
DATUM VYDÁNÍ:	Září
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Náročná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
Prostě a jednoduše skvělá hra s ďábelskými hlavolamy

Zahrát si profesionálního lovce příšer v Americe dnešních dnů má určitě své kouzlo, o tom není pochyb. Zajímavější by ale bylo, kdybyste se občas ocitli v pasti nebo vás nepřítel přečíslil. *Eve 2* je stylová výpravná adventura, ale křížením hratelností vznikla spíše výzva pro silné mozky než hrůzostrašná atmosféra, kdy se vám úzkostí kroutí vnitřnosti.

Zatímco předchůdcem *Eve 2* (v Evropě nikdy nevyšel) bylo filmy inspirované RPG, tato hra vychází spíše z *Resident Evilu*, což je vidět i na zápletce, podle níž agentka Aya Brea honí v opuštěných oblastech šourající se mutanty. Kromě krvavého FMV je důvodem věkového omezení i to, že stvoření, s nimiž budete bojovat, jsou opravdu ohavná a zachovávají si jen hodně málo lidskosti. Ale i když vypadá technické zpracování, přehledný mapovací systém i arzenál zbraní jako opravdové lahůdky, jsou tu ještě nedovařené zbytky role-playing, které celou polévku kazí.

Vezměte si třeba nakupování, kdy můžete body Bounty Points, které vyděláte zabíjením mutantů, utratit za vybavení. Management může být sice dobrý pro hratelnost, ale uvažte, kolik atmosféry se tím ztratí. Chybí tu důležitost rozdělení si munice tak, aby vám vyšla až k další základně, nebo i vzrušení pramenící z toho, že narazíte na pořádnou flintu právě tam, kde si byli designéři jistí, že ji budete potřebovat.

Další tajemství úspěchu *Resi* spočívá v tom, že v Capcomu věnovali hodně času tomu, aby odstranili z obrazovky obvyklý nepořádek. Nerozptyluje vás tedy nic než děsivý úhel kamery, slepý roh a trochu nepřiměřená palebná síla, a tak je snadné ztotožnit se s výkyky osamělé protagonistky. *Eve 2* nicméně všechny tyto prvky odhodí a vaše zorné pole je plné různých HP/MP stupnic, ukazatelů množství munice, senzorů pohybu a dalších zařízení. Jakmile se objeví nějaká obluda, dostanete varování, vynoří se zaměřovací kříž a statistiky začnou pracovat. Použijte kouzlo - pardon, svou parazití energii - a můžete celou bitvu i pozastavit a pořádně si prohlédnout své protivníky.

Podle všech zaběhnutých pravidel by měla být *Parasite Eve 2* napínavější než průměrná RPG. Ale protože si píchla dávku séra proti survivalovým hororům, stala se z ní jen nepříliš zábavná hra. Takhle to vypadá, když si zahráváte s přírodou. ■

Zy Nicholson

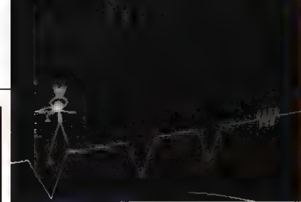
PlayStation Magazín — VERDIKT

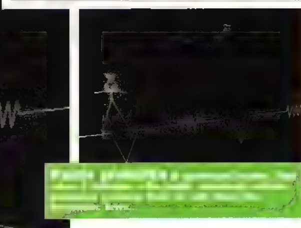
GRAFIKA	Skvělé efekty a renderování, ale upatlané animace v prostřizích.	8
HRATELNOST:	Žádné velké napětí a žádná velká strategie.	6
ŽIVOTNOST	Jediné super drsné bonusy mohou zamezit tomu, aby byla super krátká	4

CELKOVĚ
Podtitul hry by mohl znít "Survivalový horor - RPG verze". Tento podivný hybrid žánrů působí zajímavě, ale díky němu se *Parasite Eve 2* také nikdy nestane trhákem první kategorie.

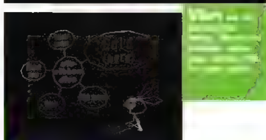
7 Z DESETI











HRA RYTMU A POSTŘEHU, KTERÁ VÁM NEDÁ SPÁT.



Vib Ribbon



"Jste skotačivý zajíc jménem Vibri a překonáváte překážky..."

FAKTA

VYDAVATEL	SCEE
VÝROBCE	Nana On Sha
DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
POČET HRÁČŮ	1
ANGLIČTINA	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
PARAPPA THE RAPPER
Tady to celé začalo.

Sakra!... sokl!... K čertu!... díra!... Kde se tady, proboha, vzala ta vlnovka. A co je zase tohle? Tyto reakce a mnohé jim podobné jistě sami velice důvěrně znáte. Většinou se s nimi setkáváte tehdy, když si v obývacím pokoji nevíte rady s novým kusem nábytku. Jen zřídkakdy se stává, že vás k podobnému stavu na pokraji čirého šílenství přivede triviálně vyhlížející černobílá hra s králíčkem ušáčkem a čtyřmi základními obrazci, které musí přeskakovat.

Vib Ribbon je dalším dílkem od tvůrce báječné hry *PaRappa The Rapper* Matsury Matsaya. Princip je na první pohled vážně jednoduchý. Jste skotačivý zajíc jménem Vibri a jediným důvodem vaší existence je překonávání čtyř geometrických překážek - obdélníkového schodu, prohlubně ve tvaru V, kruhové smyčky a zubaté vlnovky, jimž odpovídají čtyři ovládací tlačítka. Obtížnost hry závisí jen na vámi zvolené hudbě, podle níž se Vibriho překážková dráha vygeneruje.

Mýlili byste se však, pokud byste se domnívali, že tím to končí. Herní pole tvořené linkou, na níž se Vibri pohybuje, nevrásní pouze náhodně vytvořená smršť výše zmíněných prvků, ale zároveň jejich kombinované verze, jakou je například hvězda (kruh s vlnovkou). V praxi to celé vypadá tak, že pakliže nejprve neprojdete třemi základními úrovněmi přímo na *Vib Ribbon* CD (ty jsou mimochodem postaveny na skvělé hudbě - viz. rubrika MediaRecenze) a troufnete si začít například s Breathe od Prodigy, pak se vám z toho, co na obrazovce uvidíte, udělá nevolno. Hlavním cílem oněch tří levelů, odstupňovaných podle hodnoty drahých kovů na Bronzový, Stříbrný a Zlatý je připravit vás na všechna případná úskalí, která na vás budou během hraní číhat na každém kroku. Je však moc možností a kombinací faktorů, které vám mohou hraní *Vib Ribbonu* znesnadnit, takže nepočítejte s tím, že budete beze zbytku připraveni.

Po zvládnutí všech základních úskalí geometrického rázu vás může zaskočit libovolné zrychlování či zpomalování Vibriho cestičky k domovu, náhodné předjíždění jednoho obrazce před ten, který se právě připravujete přeskočit, a aby toho nebylo málo, musíte se zároveň připravit na to, že se vaše trasa bude čas od času otáčet, zrychlovat, předjíždět a zpomalovat najednou. Jestli se vám z toho všeho trochu točí hlava, pak jste právě pocítili na vlastní kůži, o čem *Vib Ribbon* vlastně je. Je to prostě na první pohled jednoduše vyhlížející logická a postřehová hra, která není ani zdaleka tak jednoduchá, ale o to déle vás bude bavit.

David Dovole

PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA	Zkuste nakreslit zajíce jedním tahem.	8
HRATELNOST	Skvělá zábava, lehké ovládání a hudba dle výběru.	8
ŽIVOTNOST	Nebaví? Vyměňte CD a máte jinou hru.	8

CELKOVĚ
Jedním slovem výborná a nápaditá hra, které omrzí jen v případě, že na ni už vaše chřadnoucí mentální schopnosti nebudou stačit. No, jedno slovo to nebylo, ale stejně je to tak!

8 Z DESETI

10x CHASE THE EXPRESS

VYHRAJTE

Teroristi unesli supermoderní expresní vlak NATO. Na palubě je několik jaderných hlavic. A Jack Morton, jediná naděje. Vy. Kombinace *Přepadení 2: Temné území* a *Resident Evilu* je takřka dokončena, recenzi najdete v příštím čísle a deset šťastlivců si ji bude moci již za pár týdnů zevrubně osahat. Stačí správně odpovědět na tři otázky (nápovědu hledejte v čísle 28), nalepit ústřižek z rohu stránky na korespondenční lístek a poslat nám jej nejpozději do konce září na adresu PSM, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6 s heslem "EXPRESS". Přejeme hodně štěstí.

Otázky:

1. Jak se jmenuje hrdina filmu *Přepadení 2: Temné území*?
a) Steven Seagal
b) Ladislav Mrkvička
c) Bruce Willis

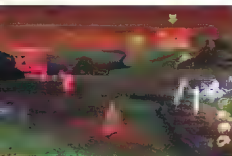
2. *Chase The Express* je...
a) ... volným pokračováním série *Syphon Filter*
b) ... inspirovaná filmem *Velká vlaková loupež*
c) ... původní hrou s originálním námětem

3. Jak se (v překladu) jmenuje autorský tým?
a) Cukr a rakety
b) Rudá bouře
c) Továrna na sny

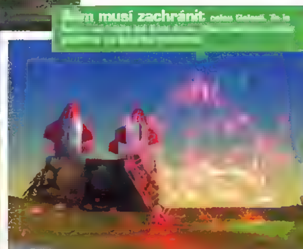
Oficiální český PlayStation Magazín

PlayStation

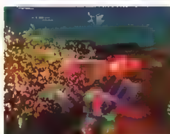
SOUTĚŽ













ZACHRÁNIT GALAXII MŮŽE JENOM JEDEN ČLOVĚK. KLASIKA. TENTOKRÁT TO ALE NENÍ ČLOVĚK.



Terracon

„Žádná ultracool tvrďárna ani hi-tech vybroušenost, jenom

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Picture House
DATUM VYDÁNÍ:	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

Tak a teď vyvalíme něco pro menší hráče. Něco veselého a pohodového. Něco barevného. Něco o vyvraždění celé jedné civilizace. Ta civilizace byla greyská civilizace. Emzáci, co vypadali, jako by z podlouhlého černého oka vypadli těm hochům, co je tenkrát kuchali v Roswellu. Stará civilizace, moudrá civilizace. Ale tak trochu naivní.

Postavili si superrobota, aby jim terraformoval neobyvatelné planety co si mysleli? Že když si postaví superrobota, že se jim nevzbouří a všechny je nevyhladí? Zlatý oči Z celé zmasakrované domovské planety se zachránil pouze jeden Grey - Xed. A Xed se rozhodl, že to tak nenechá. Ochrání celou Galaxii před zmagořeným hyperstrojem, který táhne vesmírem a představuje ohrožení pro každého zeleného tykadlistu v létajícím omáčníku, co se jich v nekonečném kosmu jenom hemží. Ano, to udělá. A tady z toho vidíte, že Xed rozhodně nebyl minimalista.

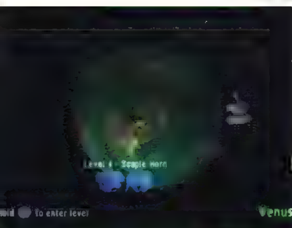
Základní čep, kolem kterého se celá tahle 3D běhačka střílečka otáčí, se jmenuje Genergy. Genergy jsou rudě žhnoucí světlušky, takový pableskující sajrajt, co do sebe pumpujete, a tím získáváte energii jednak do svého gunu, jednak abyste mohli obnovovat obranné mechanismy planet. To je totiž principem hry. Táhnete vesmírem od planety k planetě jako potulný pojišťovací agent, na věrném raketovém oři, doprovázeni bednózním mentorem Docem a vždycky, když vás to ně kde startrekovsky vyplivne, vykydlíte tam nepřátelsky bzučící stroje, vycucáte z nich Genergy a vůbec ze všeho ostatního (často se jen tak válí na poli, stačí ji jenom sežrat) a s její pomocí vybudujete ochranný systém planety, aby si superrobotický vyhlazovač ani neskrtl. Plus pár jednoduchých kombinačních úkolů a pár (respektive docela dost) tajných bonusů. A to je v podstatě všechno.

Jak jsem už předeslal úvodem, *Terracon* je hra určená spíš pro mladší ročníky, takže podle toho i vypadá. Nezáludný, ale poměrně zábavný děj, ve kterém se našlo místo i pro pár fórků. Vesele barevná (převažuje zelená), dost rychlá grafika - samozřejmostí je pohyblivá kamera, rozhled do dálky bez maskovací mlhy a občasné efekty s počasím, aby to nebylo fádní jako žrádlo ze školní jídelny. Věkové skupině, na kterou je *Terracon* zaměřen, odpovídá také nekrvavá, blasterová akce, kde létající bzučící plechovky poslušně explodují a sublimují, žádné utrhané ruce, nohy, žádná vyhřezlá střeva, žádné popáleniny způsobené napalmem namíchaným z benzinu a haše.

Když jsme tedy *Terracon* pochvalně poplácali po ohnutém hřbetě za to, že má vlastně všechno, co má mít, zmíním se ještě o největším pozitivu (je asi čtyři metry velký, stejně jako negativ, je to největší pozitiv na světě a můžete ho vidět v oklahomském muzeu kuriozit) a to je rozlehlost jednotlivých herních ploch. Širé lány levelů s kopci, útesy, cestami, jezery a kamennými zídkami poskytují dost prostoru pro schování natolik velkého množství ex



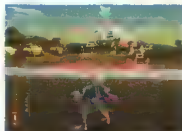






JAK...

JAK REKONSTRUOVAT



Nejdřív si najdete místo, kde bude objekt stát, a mrknete se na jeho schéma. Jsou různé druhy a na každý z nich vyplácnete nějakou Genergy.



Teď vyražte do luhů a hájů a naberte si do energetických kapes tolik Genergy, kolik na rekonstrukci potřebujete.



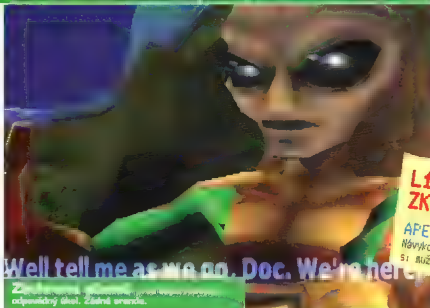
No a pak už se jenom postavte do palebné pozice před inkriminované místo a krátkými dávkami pražte, dokud se objekt nevyloupne z neexistence.

„solidní 3D běhavka se zmáknutým prostředím."

tra herního krmiva, že to hráči dává na vybranou ze dvou možností: buďto prosviští gamesou jako pražský krysařík nakopnutý trénovanou nohou střelce pokutových kopů, nebo bude postupovat systémem jako puntičkářský zlatokop, to jest prolízávat a prosívat. A nebo napřed jedno a pak druhé.

Závěrem se toho moc dodat nedá, myslím, že máte docela jasnou představu o tom, co je *Terracon* zač. Žádná ultracool tvrďárna ani hi-tech vybroušenost, jenom solidní krotká 3D běhavka s více než poctivě zmáknutým prostředím. Pokud zrovna tohle není váš šálek krávy (to by taky musel být hodně velký šálek, aby se do něj ta kráva vlezla), nekopejte do těch, kterým to sedne. Já to taky nedělám. ■

Štěpán Kopřiva



odpovídný úkol. Žádná sranda.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

APE ESCAPE
Návyková plošinovka s opicemi. Co víc si můžete přát?

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

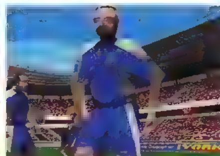
■ GRAFIKA:	Hbitá jako jazyk, zelená jak obličej na lodi.	8
■ HRATELNOST:	Trochu na jedno brdo, ale zábavné brdo.	7
■ ŽIVOTNOST:	„Rozlehlost" je to slovo.	8

■ CELKOVĚ
Malý emzák běhá po kopcích, střílí roboty a staví ochranné generátory. Neočekávejte žádný nářez a nebudete zklamáni. Ovšem profesionalita tvůrců z toho přímo cáká.

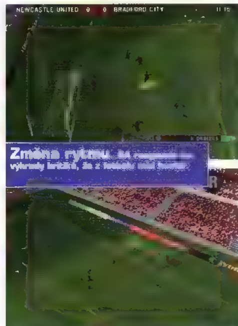
8 Z DESETI







Postavme se čelem k faktům. Tyto monstrózní shluky polygonů jsou tak nepodobné hráčům, až to nabývá tragikomických rysů. Teď nás může zachránit už jen *ISS*...



Změna rytmu

MŮŽEME TO NAKOPNOUT? NO, ÚPLNĚ V KLIDU...



FA Premier League Stars 2001

„Ta základní fotbalová akce je zde v nejhorší možné podobě..."

FAKTA

VYDAVATEL	EA
VÝROBCE:	In-House
DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	Žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	Nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

ISS PRO EVOLUTION

Stále standard, podle něhož se posuzují ostatní fotbalové simulátory.

Pokud EA s titulem *FA Premier League Stars 2001* zamýšlela zachytit silná i slabá místa nadcházející anglické fotbalové sezony, pak se jí to z poloviny podařilo. A tak stejně jako v prvních zápasech ligy diváci pískali na své hráče kvůli neproměněným šancím či nedostatku vůle po vítězství, nejeden majitel PlayStation bude jistě pískat nad zhůvěřilostmi, které na fotbalovém hřišti páše tahle hra.

Říci o této hře, že je tak trochu ošklivá, by nebylo fér. Ne, nikoliv, *Stars 2001* je prostě a jednoduše šmejd. I když je hra založena na dobré myšlence postavit si vlastní tým skrze výkony předvedené na hřišti, samotná akce na zeleném pažitu je toho nejhoršího druhu, jaký si lze představit, čímž vzniká odpudivá švédská trojka nedobrého ovládání, špatných reakcí hráčů a nevzhledné grafiky

Stars 2001, to je v zásadě pravý protiklad *FIFA*. Jakkoli se na druhou jmenovanou žehrá pro příliš přesné přihrávání a nedostatek překvapivých momentů, alespoň dokáže fungovat jako solidní fotbal. To *Stars* je hra totálně odfláknutá. No dobrá, přihrávky fungují OK, ale špatné střely a obranná činnost mají jediný následek - bezpočet promarněných příležitostí. Navíc hra je podělaná i takticky, protože obránci nechávají příliš volného místa a hráči se nepochopitelně shlukují ve středu pole. A hrám řady *FIFA* se nedokáže rovnat ani po grafické stránce, poněvadž hráči jsou spíš takové neohrabané shluky tvarů. Jasně, zdálky to tak hrozně nevypadá, jenže si stačí stříhnout jeden takový zpomalený záznam zblízka a rázem se vám odhalí skutečná vizuální hrůza - a taky nedostatek realismu, kdy snad ani nedochází ke kontaktu hráče s míčem.

Jediným světlým momentem hry je systém hvězdiček, který má vylepšit výkon týmu. Pokud se vám podaří čistý hattrick, získáte k celkovému bodovému zisku 100 hvězdiček, přičemž při střele na bránu č vstřelení gólu určitým hráčem obdržíte počet o něco nižší. Naneštěstí celý systém má jen minimální efekt na výsledný výkon tymu a mnohem úspěšnější je varianta pro dva hráče, kde poražený dává jako fant svého hráče vítězi.

Nakonec tak nudu prolamují nechtěně směšné momenty. I když hra razí novou cestu uvedením dresů a sponzorů, EA se pokusila dát hráčům i tváře - s tragickým výsledkem: někteří hráči připomínají spíše známého sloního muže, mají obrovská vypouklá čela, tvar lebky připomíná kýbl nebo lebkouny, no prostě k popukání. Jako by snad tváře byly zdeformovány, aby chránily nevinné ■

Steve Merrett

PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA	Vypadá bizarně nedodělaná, spousta chyb.	5
HRATELNOST:	Naivní a primitivní	4
ŽIVOTNOST	Hru snadno pochopíte, ještě snadněji odložíte	4

CELKOVĚ

Anti-*FIFA*. Ubohá grafika, omezená hratelnost, šokující chyby a nedostatky. Je to špatné už od samého začátku, kdy se z ničeho nic objeví kus stadionu a zakryje vám výhled na hru.

4 Z DESETI

POKLIDNÉ ODPOLEDNE S ŘETĚZOVOU REAKCÍ.



Ballistic

FAKTA

VYDAVATEL	THQ
VÝROBCE	Mitchell Corporation
DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
POČET HRÁČŮ	1 až 2
ANGLIČTINA	Nepotřebná

Mám na to jenom třicet čtyři řádek, takže rovnou k věci: s trochou nadsázky by se dalo tvrdit, že logické rychlíky vyžadují ze všech druhů her největší míru invence. Tady je opravdu nejdůležitější nápad - tím to stojí a padá a grafika, děj a další věci jsou tu jenom pouhá omáčka. Když nápad neobsahuje dostatečnou možnost pro hráčovo kreativní uvažování, je to v kelu a výsledkem je vždy jen průměr.

Bohužel v případě *Ballisticu* je ústřední nápad příliš úzce vymezený. Potrubím se k vám hrnou barevné koule a vy je musíte bouchat. Koule bouchnou vždycky, když ke skupině (nejméně dvou) koulí stejné barvy přidáte ještě jednu a tím dosáhnete nadkritického množství. A to je všechno. Dost holý princip, který neposkytuje prostor pro herní variabilitu. Samozřejmě, jsou tu řetězové reakce, prázdné koule, minitwistery, které vaše koule odstřelují zpět, neprůstřelné úseky, kdy nemáte možnost nic ovlivnit a musíte jen čekat, ale to všechno jsou ornamenty. Základní nápad (servírovaný ve třech inkarnacích, nekonečném Panic Modu, kolovém Stage Modu a asi nejzábavnějším Versus Modu) je příliš jednoduchý, než aby mohl rozhicovat vaše kombinatoristické schopnosti, přitáhnout vás a nepustit. Zábava je to ziemlich gut, ale jenom na chvíli. ■

Štěpán Kopřiva



Ballistic [illegible] spíš množstvím a rychlostí než problémy, ze kterých se zavaří mozková kůra.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA	Naprosto triviální. Stačí to, ale...	5
HRATELNOST	Dobře vybalancovaná.	7
ŽIVOTNOST	Intenzivní, ovšem krátká.	6

CELKOVĚ
Logický rychlík, který je příliš jednoduchou ideou zatlačován do pozice kandidáta na snadné omrzení. S pietou vzpomínám na ďábelský amigácký *Logical* - to byly také vybuchující barevné kuličky, ale vůbec se to nedá srovnat.

6 Z DESETI

BOMBY? TO ANO! ALE ŽE BY TU MĚLO BÝT TICHO?



Silent Bomber

FAKTA

VYDAVATEL	Studio 3
VÝROBCE	Bandai
DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
POČET HRÁČŮ	1 až 2
ANGLIČTINA	Nepotřebná

V *Silent Bomber* je vaším úkolem vyhazovat všechno možné do povětří a zároveň nenechat vyhodit sebe. Hrajete postavu Jutah, bělovlasého vojáka budoucnosti, vyzbrojeného jen výběrem výbušných zařízení. Na rozdíl od většiny střileček se ale musíte k nepříteli, máte-li ho zabít, nejprve přiblížit.

Je tady zařízení, s jehož pomocí můžete klást bomby kousek od sebe, ale až se setkáte s obrovskými bossy, budete si přát, abyste místo toho měli k dispozici raketomet. Hra má strukturu misí, mezi nimiž vás o příběhu informují nádherně zpracované prostřihy. Bohužel, vizáž samotné hry už vysoké laťce nasazené úvodní sekvencí neodpovídá. A to je škoda.

Přestože je *Silent Bomber* v první řadě střílečka, je jiná než bezhlavé střílení, jaké známe třeba z *Millennium Soldier Expendable*. Máte-li být úspěšní, musíte použít jistý stupeň inteligence na výběr cílů. Nemá význam zaměřit veškerou pozornost na velkého bosse, když se v úrovni stále vyrábějí další a další bojoví roboti, kteří na vás mají spadeno. Když se však už po dvacáté snažíte dostat jednoho a téhož bosse a stále se vám to nedaří, s největší pravděpodobností usoudíte, že další hraní nemá smysl. ■

Justin Calvert



Není snadné [illegible] bez patřičného vybavení, jako je řekněme bazuka s dostřelem pět mil. Když se to ale povede, je to krásný pocit.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA	Místy skvělá, jinde slušná. Hodně nesourodá.	7
HRATELNOST	Občas frustrující, ale výbuchy jsou skvělé	8
ŽIVOTNOST	Příliš jednotvárná, než aby vás mohla dlouho bavit.	7

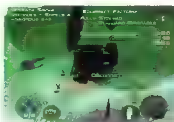
CELKOVĚ
Silent Bomber je dobře zpracovaná, zábavná střílečka. Najdete tu spoustu legrace, ale místy vás může nudit nebo otrávit, takže u ní asi dlouho nevydržíte.

7 Z DESETI

ARKÁDOVÁ KLASIKA *MOON PATROL* VE 3D. BRÁT?



Infestation





FAKTA

VYDAVATEL	Ubi Soft
VÝROBCE	Frontier
DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
POČET HRÁČŮ	1
ANGLIČTINA	Nenáročná

Autoři si zřejmě mysleli, že máme na trhu málo vesmírných vozítek, proto vymysleli další tuctovou hru a dali jí atraktivní název *Infestation*.

Jak se zdá, ani se nepokoušeli přijít s něčím novým, spíše naopak. Hru posunuli na stupínku vývoje daleko nazpět, a to jak prachbídným ovládáním, tak grafikou. Aby hra vypadala alespoň trochu zajímavě a podle dnešního trendu "čím více mrtvol, tím líp", znásobili počet nepřátel až na maximální únosnou hranici. Podobně je na tom náplň misí - seberete upgrade a zbraně, zničíte nepřátelský cíl a co nejrychleji utečete hvězdnou bránou škodit dalším vetřelcům.

Bohužel, jak jsem již naznačil, ovládání je jednou z mnoha kazů celé hry, ve které potřebujete být neustále v pohybu a ujíždět nepřátelům. Máte zde sice možnost ovládání na klasických šipkách, nebo na analogu, avšak s totální absencí vibrací, což je už nějakou dobu naprosto standardní. Výjimkou nejsou ani situace, kdy se po několikametrovém skoku zabodnete do země a nemůžete se hnout, takže pomůže jen restartování mise.

Pokud jste vášnivým sběratelem, milionářem nebo jste se právě probudili z třítelého kómatu (k čemuž vám blahopřejeme), nebudete možná svých peněz litovat, jinak je to ale naprosty propadák.

Lukáš Kolínský



Na špatných cestách
V *Infestation* si zajezdíte s různými primitivními vozítky. Nic zvláštního pro oko, ani pro zábavu.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA	Chudá a jednotvárná.	3
HRATELNOST	Tutorial, 1 mise.	2
ŽIVOTNOST	Hezké akrobatické kousky, ale když je nechcete...	3

CELKOVĚ
Zdá se, že byl *Infestation* pár let v šuplíku UBI Softu. Ten ho teď v době bídy vyštrachal, sfouknul prach přidal analogové ovládání a... neuspěl.

3 Z DESETI

DALŠÍ BOJE VE VESMÍRU. JAK ORIGNÁLNÍ.



Blaster Master Blasting Again



FAKTA

VYDAVATEL	Sunsoft
VÝROBCE	In-house
DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
POČET HRÁČŮ	1
ANGLIČTINA	Nepotřebná

Hra *Blaster Master Blasting Again* není nepodobná *Infestation* - je jen trochu zábavnější. I když je *Master Blaster* lepší, i tak ale nečekejte nic než nudu a šeď.

Téhle hře se dostalo malinko vybroušenějšího vzhledu a, připišme to Sunsoftu k dobru, byla tu dána přednost hratelnost před realismem. Hratelnost je sice zaneřáděná různými chybami, ale alespoň je tu znát jakási plošinovková atmosféra, která jí dodává trochu originality. Vaše vozidlo je vybaveno postranními raketovými motory a pomocnými raketami na podvozku, které vám umožňují vertikální skoky a skoky do stran, abyste se dostali na plošiny a mohli překonávat průrvy. Vybíráte si mezi postavami a vozidly, čímž je dosaženo rozmanitosti, díky které u hry vydržíte alespoň do chvíle, než je všechny objevíte. Tragická grafika naneštěstí představuje ve vašem úkolu zbavit vesmír tradiční hrozby v podobě robotů nepřekonatelnou překážku.

Sunsoft se řídí teorií – vezměte původní hru, která prodala tak nějak kolem milionu kopií na NES, a vydejte pokračování pro nejoblíbenější konzolu na světě. Výsledkem je ale bohužel další hromada podprůměrného odpadu vhodná tak do 16-bitových herních popelnic. Hráči dneska by chtěli, a také si zaslouží něco lepšího.

Lee Hall

Další nepovedené ...
I přes zvučná jména ... rodokmenu se tato ... vůbec nepovedla.



OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA	Hodně jednoduchá s ubohými výbuchy	4
HRATELNOST	Snadné ovladaní vozidla, ale chybí zabavnost	3
ŽIVOTNOST	Vezmete ji, naštvete se a hodíte ji zpátky	8

CELKOVĚ
Uboze vypadající bizarní kombinace plošinovky a střílečky s absolutním nedostatkem hratelnosti. Totální ztráta času, zahoďte všechny naděje, které jste do ní vkládali.

3 Z DESETI

PLATINOVÉ HRY

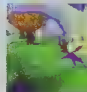
Spyro 2: Gateway To Glimmer



■ VYDAVATEL
SCEE
■ 899,- KČ

Graficky nádherné dobrodružství, ve kterém řešíte hádanky na jedné straně a přeskakujete lávová jezírka na straně druhé. Tak blízko plošinovkovému ráji, jak si jen dokážete představit.

V čase originální recenze to byla možná trochu kontroverzní, ale podle našeho názoru dobře podložena desítka. Na dveře klepou noví konkurenti (především *Rayman 2*), ale dráček Spyro stále drží žezlo. ■



PlayStation Magazín VERDIKT
V PSM21 10/10

■ DNEŠNÍ SKÓRE
Dokonalá plošinovka která už má ale pár úspěšných konkurentů

9 Z DESETI

Final Fantasy VIII



■ VYDAVATEL
Eidos
■ 999,- KČ

Jedno z nejfrekventovanějších slov v původní recenzi bylo "dokonalá", což vzhledem k desítce, kterou obdržela i sedmička, není nic nečekaného.

Hratelnost i grafika byla na všech frontách vylepšena a oboje je tedy ještě komplexnější než dříve. Magický systém byl zdokonalen, takže si fandové série mohou ještě lépe vychutnat skvělý příběh a atmosféru. ■



PlayStation Magazín VERDIKT
V PSM20 10/10

■ DNEŠNÍ SKÓRE
Další díl skvělé RPG ságy - ani po osmé to není stereotyp. Naopak

9 Z DESETI

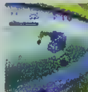
Tony Hawk's Skateboarding



■ VYDAVATEL
Activision
■ 999,- KČ

Průkopnická hra, která udělala radost skejťákům na celém světě a nejen jim. Teď se vrátila s novou cenou a stále stejně výtečnou hratelností.

Zvolíte si cokoliv, od svého skejťáka přes prkýnka, kolečka až po podvozek. Pak začnete trénovat a nakonec se vrhnete do nekonečného soutěžení a odemykání tajných bonusů a parků. Nejreálnější extrémní sportovní simulátor všech dob. ■



PlayStation Magazín VERDIKT
V PSM19 9/10

■ DNEŠNÍ SKÓRE
Úžasné prkénkové šílenství. Nezbývá, než naskočit a odrazit se

9 Z DESETI

TEXT **Farid D. Starman / Jiří Zídek**

MEDIA CD/DVD/NET/COIN-OP

RECENZE

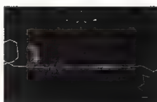
NEJLEPŠÍ NAHRÁVKY MĚSÍCE PODLE *PSM*

CD MĚSÍCE

VIB RIBBON

Audio tracky ve hře

Zcela mimořádně je na tomto místě zařazena nikoli klasická deska, ale hudba, kterou si v audio formátu můžete poslechnout z CD hry recenzované v tomto *PSM*: *Vib Ribbon*. Je to naprosto neodolatelná příležitost seznámit se s bizarním žánrem, kterému se říká J-pop. V šesti krátkých ukázkách proniknete do tajů orientální mentality jednodušeji než dlouholetým studiem japonské etnologie. Švitořící hlásky rozvášněných zpěvaček, zběsile zpomalující a zrychlující rytmy nakřáplých bicích, melodie jak z ústavu pro duševně choré... to vše je dohromady fascinující objev pro vaše uši. Druhou šanci už možná mít nebudete.



VERDIKT: 9/10





>>V prodeji>>

Mission: Impossible-2
Soundtrack

Přímočarost, razance, tah na cíl. Explozivnost akce, dynamika. Film i jeho hudba mají mnohé společné rysy. Máloco vás, pokud víte přibližně co od filmu *Mission: Impossible 2* očekávat, na tomto albu může překvapit. Je to klasický komerční písničkový soundtrack s velkými hvězdami (Metallica, Limp Bizkit...), velkým marketingem a velkým humbukem. Zkušenost ukazuje, že jako takový může být v ideálním případě pouze nadprůměrný, což je naštěstí tento případ. Nečekejte, že vás to obohatí, nadchne, naplní. Můžete jen počítat s tím, že si prodloužíte zážitek z kina. Ale brzy zapomenete.

Verdikt: 7/10

>>V prodeji>>

Anti Loop
Fastlane People

Hodně nepravděpodobné věci se občas můžou přihodit. Můžou se objevit talentovaní lidé, vydat téměř bez publicity album a nahrát na něj hudbu, jak se jim zlíbí. Může to být trance, ale ne jako obvykle prudivý, nýbrž nanejvýš příjemný. Přitom zůstane čistým nefalšovaným, zkrátka ve své podstatě primitivním trancem. A tohle všechno se může přihodit současně. Pak se to jmenuje Anti Loop a má na to, aby se to stalo jedním z překvapení roku 2000, tedy roku, ve kterém je všechno dobré hodně lámané. Anti Loop nikoli, jsou prostoučky uďucaní, čitelně melodičtí. Nenechte se však urazit, protože za tohle vy stojíte.

Verdikt: 8/10

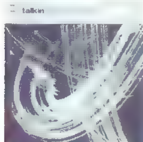


>>V prodeji>>

Café del Mar
Volumen Siete

Zájezd na Ibizu stojí dvakrát tolik co na Costa Dorada, přitom je to od sebe coby kamenem dohodil. Důvod je jasný, zatímco je „Zlaté pobřeží" úplně normální zaprášené letovisko, jakých jsou ve Středozemí desítky, Ibiza, středobod letního klubového vesmíru, je jen jedna. Než si našetříte spoustu peněz na tuhle opojnou cestu za tancem a empatií, můžete okusit atmosféru místa s tímhle seriálem alb (toto je už sedmý díl). Právě nastal západ slunce, pláže se pomalu vylidňují a z Café del Mar vychází vůně čerstvě načaté noci. Tady to všechno začíná i končí. Velmi příjemný výběr!

Verdikt: 8/10



>>V prodeji>>

Talkin Inside The Beat
Kompilace

Breakbeat pro odpočinek. Takhle znělo asi zadání pro kompilátora tohoto alba. Divili byste se, ono to jde dokonce i s hvězdami žánru. Lidé jako Krust, UFO, Roni Size či Urban Species nemusí vždycky znít jako ze řetězu utržení šílenci plivající chaoticky ostré rytmy. Jde to s nimi i po dobrém. Občas se sice muselo sáhnout raději k chill-outovému mixu, ale v zásadě to dopadlo tak, že od nynějška můžete zároveň poslouchat doma drum and bass a zároveň být za dobře s rodinou i prarodiči. Fantastická kombinace. Dejte si ji třeba třikrát. Talkin Inside The Beat se prostě vyplatí.

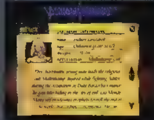
Verdikt: 8/10

WEB

Nejnovější webové stránky a sajty

Tentokrát jsme se ponořili do světa podivných typků stojících za řadou *Final Fantasy*. Nejprve tedy adresu *www.vagrantstory-europe.com*, což je stránka, která je tém, kdo hru mají, celkem k ničemu, ačkoli je zde k dispozici docela slušná ochutnávka tohoto RPG pro nezasvěcené.

Dalším koněm ze stáje Square je *Saga Frontier 2*. Aby hra vůbec prošla vývojovou fází, muselo dojít k naprosté změně marketingové politiky. Silněji adventurně laděné RPG je sice u autorů *Final Fantasy* sotva kontroverzní změna směru, leč i tak stojí za pozornost. Internetová stránka – *www.sagafrontier2.co.uk* – je skutečně skvostná a má i menu screen, kde svou postavu navigujete určitým prostředím a od místních lidí zde získáváte informace o hře.



Ale i tady platí, že stránka je spíše jakýmsi úvodem k titulu než nějakým doplňkem pro zapálené fanoušky.

V rozlehlejším světě internetového pařeni vše nasvědčuje tomu, že obliba her typu Shockwave bude i nadále vzrůstat. Pokud tedy toužíte po závratném účtu za telefon a zároveň si chcete zahrát nejlepší hry sedmdesátých a osmdesátých let, pak nelze než doporučit adresu *www.virgin.net/games*. Tady najdete snad všechno, od miniaturního golfu až po *Arkanoid*, přičemž tituly jsou skoro stejně úchvatné jako konzolové originály – ale ten telefon. No, ale spoň jsme vás varovali.



DVD MĚSÍCE

ČELISTI
Jaws, USA 1975

Režie Steven Spielberg
Hrají Roy Scheider Richard Dreyfuss, Robert Shaw

Z kalné vody našeho distribučního rybníka se vynořily *Čelisti*. Klasický kousek táááhle velký Obrovský bílý žralok, polykající lidské jednohubky konečně doplaval do našich DVD přehrávačů, aby rozšířil řady klasiky na lesklých kotoučích. Exkluzivnímu balení odpovídá bonusová složka. Vystřižené záběry ukazující poklidný život v Amity, pokažené záběry s prskáním krve a začarovanou pistolí, která nestřílí, rozsáhlý film o filmu, kde se třeba dozvíte, že scény v protižraločí kleci natočil lilipután, pro gamblery kvíz ve stylu Riskuj na žraločí ploutvi, nebo faktické informace ze světa žraloků. Prostě disk, který nemá chybu.

FILM. 5/5
ZVUK A OBRAZ. 4/5
BONUSY 5/5

Johanka z Arku
The Messenger: Story of Joan of Arc, FR 1999

Režie Luc Besson
Hrají Milla Jovovich, Dustin Hoffman, Tchéky Karyo, John Malkovich

Očekávaný historický spektákl o holce, která byla nejdřív bohabojnou dívkou, posléze sirotkem sledujícím ve středověkém peep show znásilnění sestry, hysterickým poslem božím, uctívanou vůdkyní francouzských vojsk a nakonec fanatickou husou, která skončila na pekáči, se s podivem objevil v české titulkované verzi všude jinde, jen ne v Čechách. I když, ruku na srdce - Bessonovův poslední, hvězdně obsazený historický velkofilm skutečně zase taková pecka není. Widescreen 1:2.35 zahltí vaše bulvy výpravnou podívanou, o ušní bubínky se postará zvuk Dolby Digital 5.1 a pro historiky-amatéry je připravena nadprůměrná složka speciálních bonusů, ve které vám kromě jiného Milla Jovovich poví, že skutečná Johanka ve skutečnost, fanatická, hysterická husa nebyla, protože ji Vatikán prohlásil svatou. Přesto ji však upekli. Hladová doba si žádá hladové činy. Odpočívej v pokoji, Johanko, ty malej fanatickej magore

"Widescreen zahltí vaše bulvy, o ušní bubínky se postará zvuk Dolby Digital."

FILM 3/5
ZVUK A OBRAZ 4/5
BONUSY 4/5

BEZ MILOSTI
No Merci, USA 1986

Režie R.Pierce
Hrají Kim Basinger, Richard Gere, Jeronem Krabbé

Když nějakej parchant neortodoxnímu policajtovi zamorduje parťáka, zadělá si většinou na pořádnej průser. Jeronem Krabbé to zkusil a nepomohlo mu ani to, že zalezl do bažin v Louisianě. Richard Gere chytil stopu jako zkušený ohař ohařovič, svedl mu a oháral Kim Basingerovou a nakonec ho jako bezcenný oharek típl. Průměrná historka, nostalgicky připomínající všechny ostré hochy a ohaře osmdesátých let, se nepyšní extra zvláštními bonusy a po zhlédnutí rychle vyšumí z hlavy. Jen pyroman si možná zapamatuje nádherný požár motelu při finální přestřelce a stařík v červeném ušáku se olízne při vzpomínce na soulož na stojáka s mladou Kim Basingerovou.

FILM. 3/5
ZVUK A OBRAZ. 3/5
BONUSY. 1/5

CANDYMAN
Candyman, USA 1992

Režie Bernard Rose
Hrají Virginia Madsen, Tony Todd

Když si vlezete se svým tučným pozadím před zrcadlo a pětkrát vyslovíte jméno Candyman, můžete si být jisti, že se zjeví černoch s hákem místo ruky a hezky vás rozpárá. Když si vlezete před televizi a vsunete do přehrávače DVD s názvem *Candyman*, můžou vám akorát povolit svěrače a vy se po... strachy. Řev týraných obětí uslyšíte v Dolby Surroundu a jejich rozpárané části těl na vás juknou z širokoúhlé verze. Sugestivní atmosféra plíživého strachu se na vás směje v jasném obraze jako krvavé sluníčko a vy pochopíte, proč je Clive Barker považován vedle Kinga za druhého hororového magora.

FILM. 4/5
ZVUK A OBRAZ. 3/5
BONUSY /5

ÚTOK Z HLUBIN
Deep Blue Sea, USA 1999

Režie Reny Harlin
Hrají Samuel L. Jackson, LL.Cool J

Tak to by stačilo, vy požírači žraločích stejků. Vaše oblíbená pochoutka usoudila, že nastal čas, aby se jídelní menu konečně obrátilo. Díky genetickým zásahům na to získala mozkovou kapacitu, a tak můžeme začít předkrmem v podobě čerstvě uhryznuté ruky vědce-kuřáka. Že vám to nestačilo??? Ani jim ne - každý kuchař-žralok-amatér si může upéct svého oblíbeného kuchtíka do růžova. A to vše ve widescreenu ve zvukové stopě Dolby Digital 5.1. Dezertikem budiž dokonalé speciální bonusy s vystřihanými scénami, filmu o filmu... Přesně tak.

FILM: 1/5
ZVUK A OBRAZ: 5/5
BONUSY 5/5

AUTOMATY

Nejnovější mašiny z arkádové planety

Všechna čest japonským vývojářům. Alespoň se pokoušejí udělat něco odlišného. No, ony ty nápady pocházející z nejrůznějších coin-opových stájí jsou čím dál tím víc uhozené, a to do takové míry, že by si člověk až řekl, že se možná snaží příliš. Ale přežijí jenom ti nejsilnější, a tak Sega, Namco, Konami a další pilně zbrojí, aby v nadcházejících bitvách obstály.

SNK je údajně mimo hru (objevily se zprávy, že tato společnost chce arkádové hry úplně vypustit), a tak je první v čele Namco. Jak dalece se dokáže snížit? Co se technických specifikací týče, zdá se, že společnost nezná mezí. Navzdory svému údajnému spojení s arkádovým hardwarem PlayStation2 vydá Namco svůj poslední titul *Mr Driller 2* nikoli na hardware System 12, nýbrž na veskrze primitivní System 10. Ale máme-li být upřímní, hra jako taková je naprostá bomba, a to navzdory absenci nových prvků.

Aby se ovšem SNK nenechala na poli nápaditosti zahanbit, rozhodla se rozloučit 432. inkarnací své průměrné řady *King Of Fighter*, a to i se zastaralou (jo, sorráč, retro-šílenci) grafikou ze sedmdesátých let.

Namco toho ale má v šuplíku ještě víc, a pokud se tradiční formát neuchytí, bizarní jistě zaujme. Zvláště když konkurence jménem *Keyboardmania* získala tak bouřlivé ovace. Namco chce ovšem Konami z místa na výsluní vytlačit a stát se hlavním hráčem na bemaniovském poli, tudíž přichází hned se dvěma klávesnicemi - obě jsou z dílny Yamahy.

A tak se zdá, že pouze Taito zůstává v klidu. Tahle firma vydala dokonale ortodoxní a uživatelsky přívětivý *Battle Gear 2*, za který sklidila potlesk na otevřené scéně.

PSM VERSUS...

MISTŘI ŠURIKENU

PSM SE ZASTAVIL V MALÉ BUDOVĚ NA SAMÉM OKRAJI TOKIA, ABY SE TU DOZVĚDĚL NĚCO O JEDNOM Z NEJSTARŠÍCH A NEJTAJNĚJŠÍCH JAPONSKÝCH BOJOVÝCH UMĚNÍCH SHURIKEN-JUTSU.

Text **Rodney Seaman** Foto **Jude Edgintonová**

Když přijde na bojová umění, nejdůležitější je správné načasování. A jak jsme tak stanuli před vraty školy šurikenu, ukázalo se, že lépe jsme si tento tah ani načasovat nemohli. Za normálních okolností by se nám ani náhodou nepodařilo do této zvláštní, nenápadně vyhlížející školy na samém okraji Tokia podívat. Jenže právě se zde připomíná výročí úmrtí velkého mistra, doktora Chikatoshi Someyi. A příchod *PSM* je vnímán jako znamení seslané dobrým doktorem.

Školu tvoří uzavřená komunita mužů, kteří procházejí náročným výcvikem v umění shuriken-jutsu (vrhání zbraní). Říká se, že v celém Japonsku je pouze 15 mistrů shuriken-jutsu. „Některá bojová umění jsou prostě příliš nebezpečná na to, aby se mohla šířit mezi velký počet lidí," vysvětluje Someyův nástupce, mistr Otsuka. „Ta bojová umění, která jsou svou povahou smrtonosná, nejsou příliš známá, dokonce ani v této zemi ne," pokračuje. A právě tento důvod přivedl *PSM* a vývojářskou firmu Acquire, jež stojí za ninjovskou bojovkou *Tenchu 2*, do této školy.

Mistr Otsuka, dvaačtyřicet lety muž, civilním zaměstnáním programátor, nás přivítal před kusem dřeva a několika luky. „V bojovém umění nejsou cílem pouhé věci. Jsou to naši senseí, učitelé, a symboly objektivity, které se snažíme překonat." V ruce drží asi deseticentimetrový kus galvanizované oceli, tvarem připomínající tužku - šuriken. Vypadá to jako věcička, která by se docela dobře uchytila v každé běžné třídě základní školy - k čemuž bohužel také došlo. Právě kvůli experimentování školou povinných (a jejich neschopnosti vrhnout šipku rovně) byl šuriken v evropských zemích zakázán - v evropské verzi *Tenchu 2* proto šurikeny nenajdete.

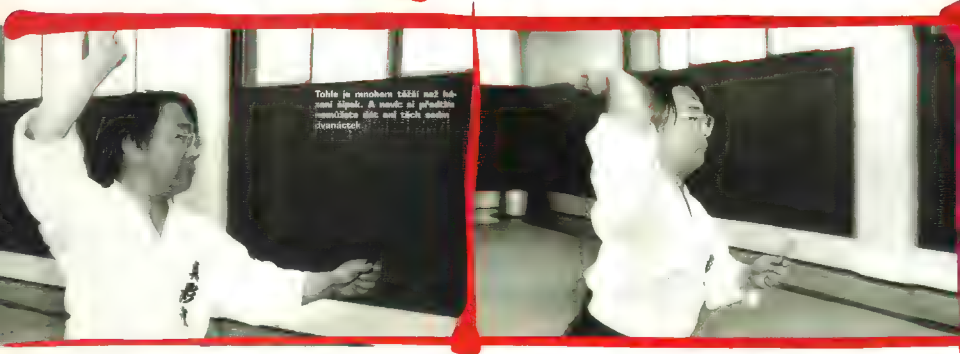
Otsuka si trochu poodstoupí, zdvihne dlaně na úroveň ušních boltců, pohledem přeměří své paže k loktům a pak bleskurychle připaží. V tom okamžiku slyšíme náraz a zvuk tříštěného dřeva. Aniž bychom to vůbec postřehli, Otsuka vrhl šuriken do dřevěné desky, kde šipka ve vzniklé štěrbině pevně uvízla. A tak nám jedním rychlým pohybem byla dostatečně představena nehlučná a smrtící povaha této zbraně.

Zvládnutí této techniky zabralo Otsukovi 30 let plných usilovného tréninku. A to je považován za jednoho z těch vyvolených, kteří disponují pro shuriken-jutsu přirozeným talentem. Otsuka pak pokračuje a do dřeva zabodává další a další šipky.

„Můžete šipky házet proti dřevu třeba tři roky, a stejně se vám nezabodnou," povzdychne si jeden z jeho žáků Kanzen Okuyama. „Trénink, to je dřina, často ne příliš zábavná." Dále nám prozrazuje, že člověk často nabude pocitu, jako by toto bojové umění bylo svým způsobem břemenem. Význam jejich činnosti je obrovský - pouze oni totiž nesou odpovědnost za přežití či nepřežití jednoho z nejstarších japonských bojových umění. Na rozdíl od ostatních bojových umění (částečně z důvodu své obtížnosti a neatraktivnosti) to není sport, jenž by měl velkou šanci na revival, a to dokonce ani ve své mateřské zemi. „Trénován těchto technik není mezi lidmi obecně příliš chápáno ani přijí-

真影流

„Skrze trénink bychom se měli snažit pochopit, co je v životě skutečně vzácné a pravdivé."



Tohle je mnohem těžší než házení šipek. A navíc si předtím nemůžete dát ani těch svých dvanáctek.

máno," vysvětluje Kanzen. Ptáme se ho, co říkají jeho volbě a aktivitám ve volném čase jeho kamarádi a kolegové z práce. „Vůbec o tom nevědí. O těchto věcech se prostě nemluví." Je to uzavřená komunita, žáci jen zřídkakdy mluví i mezi sebou v areálu školy, mimo něj už vůbec ne.

Filozofie Meifo-Shuriken je duchovní povahy a jako taková se nepovažuje za něco, o čem by bylo možné jen tak žvanit. „Skrze trénink bychom se měli snažit pochopit, co je v životě skutečně vzácné a pravdivé," říká Otsuka, přičemž cituje krédo celé školy. Tím dostala úplně novou perspektivu naše zkušenost s *Tenchu*. Ať už se snažíte sebevíc a plazíte se kolem základny, abyste se vyhnuli strážím, ať se vám jakkoli zdá, že to je otázka života a smrti, ve skutečnosti jde o to pochopit, co je v životě vzácné a pravdivé.

真影流

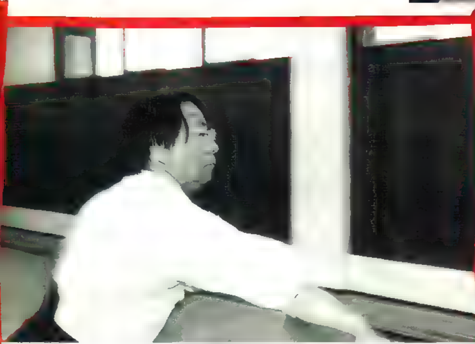
Díky tichosti šurikenu si tato zbraň získala mezi ninjy obrovskou oblibu. Nicméně Otsuka rychle vyvrací romantizující evropskou iluzi, že ninjové byli něco na způsob vznešených loupežníků – takoví Jánošíci období šogunů. Ve skutečnosti představovali zákon pro sebe a o sobě, nikdy nebyli uznáni vládou či armádou. V mnoha svých aspektech tak připomínali jakýsi A-team své doby - byla to banda vyvrhelů a kriminálníků (jen ta dodávka jim pochopitelně chyběla).

Po všech těchto řečech o ninjích a po zhlédnutí Otsukových metod jsme dospěli k názoru, že je na čase vytáhnout hru a vyzvat velké mistry, zda dokáží obstát i ve své vlastní hře. My proti nim nastupujeme jako ostřílení pařani, dokonale vyškoleni řadou karate her, které se na PlayStation objevily, být pochopitelně tváří v tvář profíkům jsme trochu nervózní. První kolo z naší strany nic moc, druhé už je podstatně lepší a ukazuje se, že ony hodiny prosezené v hospodě u piva a prostáté (se sklenicí v jedné ruce) před terčem s šipkami, nebyly tak úplně zabitý čas. Nuže začali jsme se trefovat, a tak zkoušíme další triky - třeba šuriken pod paží. Otsuka nám vysvětluje, jak je tento trik v reálu těžký, ale ještě než to stačí překladatel přeložit, naše šipka už trčí v terči. Po návratu do hotelu si *Tenchu* dáváme znovu a s jistým uspokojením nad tím, že jsme nebyli poraženi, si připomínáme slova mistra Otsuky o tom, že „někdo se prostě s talentem narodí..." ■

>>*Tenchu 2* bude brzy v prodeji pod záštitou Activision.>>

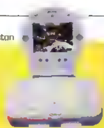


Mistr Otsuka: možná vypadá jako počítačový programátor, ale tento muž je jedním z nejlepších znalců smrtícího umění shuriken-jutsu. A taky je to počítačový programátor.





Text: Andy Lowe & Farid Starman **Ilustrace:** David Lyttleton



STATION NA MÍRU

PLAYSTATION2 UŽ BRZY PŘEVEZME ŽEZLO OD SVÉ STARŠÍ SESTŘIČKY, DOSUD VLÁDNOUCÍ KRÁLOVNY KONZOLOVÉHO SVĚTA. ŠEDÁ MAŠINKA HERNÍCH SNŮ SE VŠAK NA ODPOČINEK JEŠTĚ NECHYSTÁ. SONY BRZY UVEDE PS ONE, MENŠÍ, PŘENOSNĚJŠÍ A MODERNĚJŠÍ KABÁTEK PRO PLAYSTATION. S POMOCÍ TĚCHTO DVOU STROJŮ SI SLIBUJE OSLOVENÍ NOVÝCH CÍLOVÝCH SKUPIN A JEŠTĚ MASOVĚJŠÍ VYUŽITÍ. ALE PROČ SE ZASTAVIT TADY? PROČ NEVYMYSLET DALŠÍ DESIGNOVÉ PŘÍCHUTĚ PRO RŮZNÉ UŽITÍ? *PSM* SI POUŠTÍ FANTAZII NA ŠPACÍR A PŘEDSTAVUJE BUDOUCNOST, VE KTERÉ MÁ „KAŽDÝ" SVOU STATION PŘESNĚ NA MÍRU:

SENIORSTATION



„Milí senioři! Nastane čas, kdy budete moci konečně opustit černou kroniku svého regionálního deníku."

ZDARMA K SENIORSTATION!



SENIORSTATION: KONCEPT

Milí senioři! Nastane čas, kdy budete moci konečně opustit černou kroniku svého regionálního deníku, nasadit si brýle na dálku (pro vaši informaci: leží vám na stole... ne na tomhle, na TAMHLETOM STOLE!) a pohledět v mystickém opojení na obrázky své úžasné, skvělou zábavou naplněné budoucnosti. Zdánlivě nekonečné dny strávené nostalgickým zíráním na hvězdy jsou u konce. Konverzace o dávno ztracených přátelích a zdravotních potížích se stanou součástí s radostí zapomenuté minulosti. Zde je vaše mimořádná příležitost docenit až strašidelnou sílu nové SeniorStation!

VLASTNOSTI

- Ke konzole je připojen trumpetový reproduktor ve stylu starých gramofonů. Vyrobeno z kvalitního vyztuženého plátna.
- CD šuplík použitelný i pro zavěšení berlí a s velkým nápisem: ZDE POLOŽTE TU KULATOU PLACATOU VĚC.
- Vkusně vyřezávaná boční zásuvka, ideální pro ukládání falešných zubů a jiných drobných zdravotnických pomůcek.
- Teplé pletené rukavice, bezprstové, dodávané spolu s příjemně secesním ovladačem.
- Senzor propojený s výstražným světýlkem, který reaguje na sebemenší náznak hráčova usínání.
- Další senzor propojený s výstražným světýlkem, který upomíná hráče pokaždé, když je třeba nakrmit líné kočky.
- Minišálek se šikovným brčkem, zvlášť vhodný pro konzumaci bylinkového čaje během hraní bez použití rukou.
- Paměťová karta s rozšířeným využitím v případě indikace akutní sklerózy.

Hra zdarma: *Vozíčkářské derby*. Úžasně pomalá a fantasticky kostrbatá závodní hra s kreslenými postavičkami zakyslých misantropů jezdících na invalidních vozících. Hráč se snaží vytlačit podobně disponované soupeře za plot na pěstěný trávník. Něco jako *Ben Hur* s protézami.

Mediální podpora: Reklamní kampaň v Haló novinách plus plakáty v ortopedických čekárnách. TV spoty několikrát přeruší klasické filmy pro pamětníky na ČT a na Primě. Poukázky na slevu ve vybraných lékárnách.

Slogan: „SeniorStation: život jako za starých časů."



MOJE PRVNÍ PLAYSTATION

MOJE PRVNÍ PLAYSTATION: KONCEPT

Děcka, batolata, pojďte sem! Nemarněte svými drahocennými předškolními léty, které se už nikdy nevrátí. Přestaňte si prohlížet hloupé obrázky s usmívajícími se medvídky a vyndejte si tu odpornou a ožvýkanou gumovou věc konečně z pusy. Začněte řvát, křičet a děsně vyvádět a nepřestaňte, dokud vám maminka a tatínek, zhroucení z nedostatku spánku a migrény, nekoupí novou Moji první PlayStation. Vyrůstejte s radostí, vyrůstejte s Mojí první PlayStation.

„Děcka, pojďte sem! Ne-marněte svými drahocennými předškolními léty, které se už nikdy nevrátí."

VLASTNOSTI

- Výběr z mnoha zářivých barev: žlutá, červená, brčálově zelená. Speciální varianty pro nemluvňata: růžová pro holčičky a světle modrá pro chlapečky.
- Speciální povrchová úprava izoluje jemnou elektroniku přístroje od mateřského mléka, jablečných přesnídávek i roztomilého ublinknutí.
- Ovladač s jediným velkým oranžovým tlačítkem má zvýšenou odolnost proti nárazům vzteklých pěstiček.
- Chrastítka ve tvaru hovězího skotu, zavěšená na provázku, doplňují variantu pro úplně nejmenší, ještě nesedící miminka.
- Slot pro umístění fotografie rodičů s vestavěným minireproduktorem, ze kterého se vždy, když se hra příliš nedaří, ozve: „Tak to zkusíme ještě jednou, za maminku a ještě jednou za tatínka. To jsme ale šikulky!"
- Velká rolnička na ovladači. Strašlivě zvoní při sebemenším doteku.
- Konzole je zapuštěna do velké gumové pískací kachničky. V této úpravě lze použít i ve vaničce.
- Přídavný slot pro CD. Vloží se sem umělohmotná „cédéčka" a ta věc začne hrát strašlivou rozjuchanou melodii pořád dokola, dokud nedojdou baterky.

Hra zdarma: *Karate v jeslích.* Jednoduchá bojová hra s prostou animací postaviček, ve které se malé děti s obrovskými hlavami mlátí tak dlouho, dokud jedno z nich nezačne brečet. Nejlepšími postavičkami jsou Taťka a Mamka, které po sobě umí házet talíře. Pomocí speciálního tajného cheatu lze aktivovat režim „Classic", který je určený pouze pro rodiče. Jedná se o RPG odehrávající se při rozvodovém stání u soudu.

Mediální podpora: Velké stojany s funkčními tlačítky, chrastítky a zvonky budou strategicky umístěny u pokladen supermarketů. Firma se bude sponzorsky podílet na zvýšení platů učitelek v mateřských školách. Budou poskytnuty slevy, když se batole při zakoupení Mé první PlayStation dobrovolně vzdá všech svých ostatních hraček.

Slogan: „Chce se nám čůrat? Bolí nás bříško? Máme hlad? Ne? Aha! My chceme Moji první PlayStation!"



POLICIESTATION: KONCEPT

Muži zákona! Přestaňte obtěžovat občany této země, zanechte kontrol řidičů v opilosti, odhoďte tu image nabubřelé nadřazenosti ze svých hladce oholených obličejů a namiřte si to rovným krokem směrem k nejbližšímu obchodníkovi se spotřební elektronikou. Naznačte prodavači, že by mohl mít problémy v souvislosti s prodejem nehomologovaných vypalovacích zařízení s podezřele zabalenými *Windows 2000*, zmiňte se mezi řečí o svých konexích u softwarové policie a nakonec nabídněte své mlčení za jednu funglnovou PolicieStation, novinkovou konzolu pro chlupaté.

VLASTNOSTI

- Konzola je, pro případ pádu ze schodiště, zabalena v ochranných vložkách.
- Přídavný modrý majáček lze, pro dosažení většího pocitu vlastní důležitosti, magneticky připevnit na víko CD slotu.
- Jako bonus se dodává výkonný elektrický obušek, kterým lze umravnit spoluhráče v případě neshody v multiplayeru.
- Umělohmotná ruka připevněná z boku s otevřenou krabičkou cigaret. V této souvislosti se každou chvíli bude z reproduktoru ozývat: „Dáte se cigaretu?"
- Bezpečnostní kamera, která bude snímat chod domácnosti v době nepřítomnosti majitele konzoly. Lze dokoupit celou sadu miniaturních kamer a mikrofonů pro umístění do různých částí domu



SPARTASTATION: KONCEPT

Chuligáni, výtržníci a fotbaloví fandové, spojte se! Vyzýváme omladinu se sklony k davové agresivitě! Prokažte svou oddanost nejlepšímu klubu naší planety zakoupením, v ideálním případě dvou, SpartaStation. Oblékněte si svatý sparťanský dres, vplujte do sparťanských tenisek, uvařte si sparťanskou rajskou polévku s jahodami a pusťte se do šíleného sparťanského hraní za pokřiku „Sparta! Sparta!" či „Bij slávistu do hlavy!" na tomto vynikajícím přístroji

VLASTNOSTI

- Konzola a joypady jsou namísto obvykle šedé varianty sparťansky rudé.
- Na všem, co vám padne ruky, je logo Sparty.
- Speciální cheatový joypad zvaný Siegl, jehož joysticky jsou ve tvaru hlavy stejnojmenného kanonýra. Zákeřné triky, které lze provádět pouze pomocí tohoto ovladače, přinášejí kladný výsledek jen výjimečně.



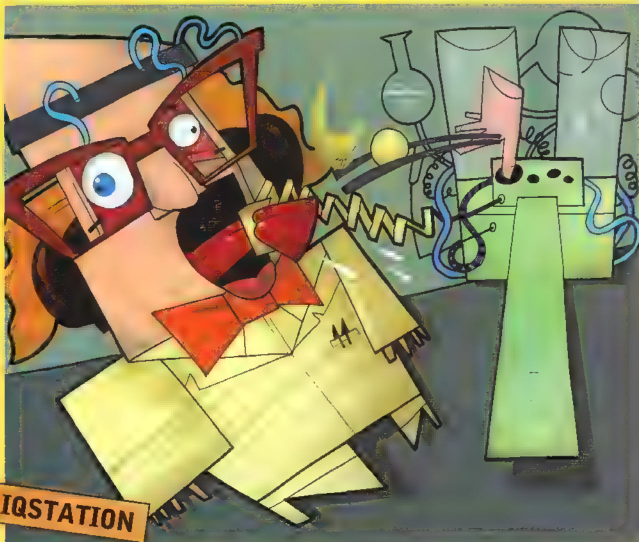
(hlavně ložnice).
- Alarm k ochraně konzoly proti neoprávněnému použití.
- Hardwarové nastavení „Hodnej polda - Zlej polda". Při volbě „Hodnej polda" jsou všechny hry nesmírně jednoduché. Při volbě „Zlej polda" se naopak aktivuje režim Hard (méně životů, vyšší obtížnost, nelze pauzovat).
- Přípojná minilednička obsahující speciální pivo podporující trávení a supercholesterolové svačinky.

Hra zdarma: *Bílá vzpoura 2000.* Maniakální střílečka-bojovka ve stylu *Robotron*, kde je hlavní postavou osamělý policista, který umravňuje demonstrující dav před restaurací McDonald's. Při zásahu je třeba jednat opatrně, abyste omylem nestřelili gumovým projektilem holoh avce v maskáčích, kteří jsou v podstatě na vaší straně. Naopak za stříknutí slzného plynu do očí náhodně kolemjdoucích žen s vystrašenými dětmi získáváte 1000 bodů jako bonus.
Mediální podpora: Podplacení moderátorů v televizních pořadech *Na stopě* a *Policie pátrá, informuje.* Nasazení agenta do příslušných struktur ministerstva vnitra.
Slogan: „Předložte doklady totožnosti a... doklad o vlastnictví PoliceStation."

BONUSY ZDARMA
- Předžvýkaná žvýkačka přímo od Ivana Haška. S certifikátem pravosti.
- MiniCD obsahující opakující se chorál fanoušků Sparty.
- Slovník nadávek.
- Vystřelovací nůž.
- Gabrielovy trenýrky. Neprané.

Hra zdarma: *FIFA Soccer: AC Sparta Praha Edition.* Speciální edice hry *FIFA*, ve které vystupují pouze hráči Sparty.
Mediální podpora: Billboardy všude s výjimkou Edenu. Speciální nabídka: sezónní permanentka ke každé páté zakoupené konzole.
Slogan: „Mistři!"

„Chuligáni, výtržníci a fotbaloví fandové, spojte se! Vyzýváme omladinu se sklony k davové agresivitě!"



IQSTATION: KONCEPT

Excentričtí šílenci, slyšte radostnou zprávu! Proč počítat jednu ovci za druhou, když můžete spočítat jejich nohy a výsledek vydělit čtyřmi? Přestaňte se trápit odmítavým stanoviskem ministerstva obrany k vašemu konceptu válečných robotů, vyjděte ze své plně automatizované svatyně vědy a využijte s touto speciální Stat on sílu svého intelektu naplno ve věčném boji s přízemností. Maximální rozruch, minimální masovost. Ideální doplněk pro osobnosti s velkým Q a vybrané klienty psychiatrických léčeben. Chopte se své IQStation a dejte své genia ltě křídla.

„Excentričtí šílenci! Proč počítat jednu ovci za druhou, když můžete spočítat jejich nohy a výsledek vydělit čtyřmi?"

PRO VÁS ZDARMA!



VLASTNOSTI

- Speciální senzorový ovladač napojený přímo do hráčova mozku. Hra se ovládá myšlenkami (a často i nervovými tiky).
- Hlasový interface slouží pouze do doby, než je potřebná přípojka voperována do hráčovy, rozcuchanými vlasy pokryté, hlavy.
- Důmyslný vypínač konzoly: fouknutí do pírka uvede v pohyb ocelovou kuličku. Když narazí na roznětku, vyšlehne plamínek, jenž když půjde všechno dobře, podpálí nitku vedoucí k hořáku s žáruvzdornou sklenicí plnou vody. Jakmile voda dosáhne bodu varu, stoupající pára uvede v točivý pohyb mechanismus, který v důsledku způsobí, že obří gumová ruka s nataženým ukazováčkem zmáčkne tlačítko Power na konzole. Předtím, než vypnete svou IQStation, bude nutné vyměnit roznětku, nit a vodu.
- Spousta blikajících diod a světýlek, bublající zkumavky a další atraktivní doplňky, které neplní žádnou funkci.

Hra zdarma: *Insect Olympics.* Velmi jednoduchá hra, ve které se účastníte soutěže o nejpokročilejší hmyzí druh. Můžete si vybrat mezi housenkami, mouchami a řadou brouků. Ovládání je též velice jednoduché: musíte co nejrychleji střídavě mrkat levým a pravým okem.
Mediální podpora: 1/8 tiskové strany v časopise *Vesmír* plus letáky do schránek blízkých příbuzných chovanců sanatorií pro duševně choré.
Slogan: „Doporučují čtyři z pěti ústavů AV ČR."

NAŠE MAPY, RADY A HLAVNĚ OCELOVÉ NERVY - TO JE VŠE, CO POTŘEBUJETE KE ZVLÁDNUTÍ COLINOVÝCH NEJDRSNĚJŠÍCH OKAMŽIKŮ.

PSM NÁVOD

Colin McRae Rally 2.0

LEGENDA

- Budova
- Dopravní kužel
- Nebezpečí
- Plot
- Štěrk
- Balík slámy
- Bahno
- Potrubí
- Skála
- Značka
- Sníh
- Asfalt
- Kontrola
- Strom
- Zeď

AUTA

Colin McRae 2.0 je plný aut. Musíte se rozhodnout, jaké je pro vás nejlepší to je často do značné míry záležitost vkusu, nicméně někdy vám mohou ve výběru pomoct detailní statistiky (viz tabulka vpravo dole).

Obecně platí, že čím víc má auto koní (bhp), tím rychleji pojede. Nevýhodou je naopak to, že se silnější auta hůře ovládají. Rozhodně je tak s modely kolem 500 koní moudré počkat do doby, než nasbíráte nějaké zkušenosti. Nejlépe se řídí čtyřkolky (4WD), protože u nich je síla rozložena rovnoměrněji. Proto je úplně nejlepší začít se Seatem Cordoba ten je o něco silnější než průměrné vozy, ale řídí se stejně snadno jako slabší modely.

V žádném případě nepodceňujte ani takový Mini Cooper. Sice má možná pouhých 120 koní, ale na druhou stranu se pyšní skvělým poměrem výkonu a váhy Po dráze doslova létá. Tedy hlavně když špatně odhadnete zatáčku, to pak letíte, až je vám z toho špatně



BRZDĚNÍ



Colin McRae byl vždycky hrou, kde hodně záleželo na dobrých a rychle reagujících brzdách. Přinejmenším stejně jako na rychlosti. Totiž právě precizním projížděním zatáček můžete získat cenné sekundy a nakonec pak i vítězství. Ve hře jsou tři základní typy zatáček, o kterých byste měli vědět, přičemž teď vám prozradíme ony strategie, které vám pomohou získat ty zmiňované, tolik cenné milisekundy.

NORMÁLNÍ ZATÁČKA: Před vjezdem do zatáčky trochu přibrzděte, jakmile do ní najedete, pořádně na to dupněte a upalujte ven.

OSTŘEJŠÍ ZATÁČKA: Pořádně dupněte na brzdy, auto otočte ve vnějším vrcholu oblouku a na poslední chvíli trochu zatáhněte ručku, abyste ve smyku nedostal hodiny

PRUDKÁ ZATÁČKA: Znovu důkladně přibrzděte před vjezdem do zatáčky, pak zatáhněte ruční brzdu a v posledním možném okamžiku auto otočte.

NABÍDKA AUT (STANDARDNÍ)

Název vozu	počet koní	váha	náhon
Ford Focus	300 bhp	1230 kg	4WD
Mitsubishi Lancer	300 bhp	1260 kg	4WD
Toyota Corolla	299 bhp	1230 kg	4WD
Subaru Impreza	300 bhp	1230 kg	4WD
Peugeot 206	300 bhp	1230 kg	4WD
Seat Cordoba	315 bhp	1230 kg	4WD

NABÍDKA DALŠÍCH VOZŮ (BONUS)

Název vozu	počet koní	váha	náhon
Ford Focus 1999	300 bhp	1230 kg	4WD
Ford Focus Alternate 1	300 bhp	1230 kg	4WD
Ford Focus Alternate 2	300 bhp	1230 kg	4WD
Mitsubishi Lancer Alt. 1	300 bhp	1260 kg	4WD
Mitsubishi Lancer Alt. 2	300 bhp	1260 kg	4WD
Mitsubishi Lancer Road Car	300 bhp	1260 kg	4WD
Lancia Integrale	345 bhp	1149 kg	4WD
Lancia Integrale Alt. 1	345 bhp	1149 kg	4WD
Lancia Integrale Alt. 2	345 bhp	1149 kg	4WD
Ford Sierra Cosworth	320 bhp	1190 kg	RWD
Mini Cooper S	120 bhp	550 kg	FWD
MG Metro 6R4	410 bhp	1030 kg	4WD
Lancia Stratos	500 bhp	900 kg	RWD
Peugeot 205 Turbo 16	500 bhp	940 kg	4WD
Ford Racing Puma	300 bhp	1040 kg	4WD

RWD = Zadní kola FWD = Přední kola

FINSKO (ŠOTOLINA/BAHNO)



První rallye je podle očekávání také nejsnadnější a poslouží jako celkem dobrý úvod do šampionátu. Šotolinové a bahnité tratě jsou dostatečně široké, což umožňuje parádně rychlou jízdu a velký počet skoků a zatáček ještě výrazně zvyšuje požitek z jízdy. Jediným nebezpečím jsou v tomto rallye stromy, které lemují trať a jsou velice nepříjemné, pokud se vám nepodaří vybrat nějakou zatáčku.
Obtížnost: ★

FRANCIE (ASFALT)



Jízda vysokou rychlostí po asfaltových silničkách ve francouzských horách je vůbec jednou z nejlepších věcí, které *Colin 2.0* může nabídnout. Horské silnice jsou ony úzké cestičky plné zatáček, které vídáme třeba v cyklistické Tour de France. Ale pozor, ať nějakou zatáčku nepřestřelíte - pak následuje „nádherný" pád ze srázu dolů. Pneumatiky na povrchu v každém případě sedí dokonale, takže to můžete pořádně kalit.
Obtížnost: ★★

AUSTRÁLIE (ŠOTOLINA/ASFALT)



Otevřené, nerovné šotolinové cesty v australské rallye jsou jedny z nejrychlejších v celé hře. Čekejte tedy vysokou rychlost a pořádné skokánky, na druhou stranu vám bude auto na uvolněné šotolině klouzat více, než je zdrávo, bez ohledu na zvolené pneumatiky. A aby autoři hry těchto vašich výletů mimo trať náležitě využili, umístili kolem ní spoustu kamenů a jiných překážek. Parchanti.
Obtížnost: ★★★★

ITÁLIE (ASFALT)



Nejlepší rallye v celé hře - tady musíte jet jako šílenec, navíc na vás čekají ultra úzké zatáčky a serpentýny italských hor. Nicméně i když je trať doslova posetá zatáčkami, nemusíte úplně zpomalovat, protože zatáčky můžete řezat hodně ostře a případně se odrážet od tvrdých a bezpečných bariér. Je zde spousta velice náročných zákrut, které musíte střihnout na zataženou ruční brzdu, jinak ale můžete jízdu řádně osolit. Reálným problémem, se kterým se zde setkáte, bude oprava škod napáchaných na vašem autě.
Obtížnost: ★★★

ŘECKO (ŠOTOLINA)



Další celkem nenáročná rallye na prašných šotolinových tratích. Ale mějte na paměti, že různé druhy šotoliny mají různý vliv na chování auta a je třeba jim přizpůsobit jak styl jízdy, tak rychlost. Jediným nebezpečím, které na vás číhá v této rallye, je ztráta koncentrace, od které je blízko ke smyku a vyjetí z trati.
Obtížnost: ★★

ŠVÉDSKO (SNÍH/LED)



Obávaná rallye na sněhu není zas až tak obtížná, jak by se mohlo zdát. Jasně, hodiny zde chytíte nespočetněkrát, ale na to se klidně můžete vykašlat a kalit to jak šílenec dál. To má pochopitelně za následek časté výlety do sněhových bariér, na druhou stranu jelikož všichni ostatní zvolí opatrný přístup, jet jako šílenec se vyplatí a je celkem jedno kolikrát se vysekáte. A že se vysekáte, to nám věřte.
Obtížnost: ★★★

KEŇA (ŠOTOLINA/ASFALT)



Africké pláně mají úzké, prašné tratě, což znamená, že budete mít opět plné ruce práce se stabilitou. Tratě mají uvolněné krajnice, za kterými se povrch často svažuje dolů, takže se klidně může stát, že pokud sklouznete z trati, budete klouzat a klouzat, aniž by zde bylo cokoli, o co by se dalo opřít a vrátit se zpět. Takže toto je část, kde byste měli jet hlavně na jistotu a za každých okolností včas brzdit.
Obtížnost: ★★★★

VELKÁ BRITÁNIE (BAHNO/ASFALT/ŠOTOLINA)



Pane Bože, pomoc! Tahle rallye, to je naprostá zrůdnost, povrchy se neustále mění, počasí je nepředvídatelné, spousta překážek na trati, takže jízda připomíná výlet do pekla. Trať je povětšinou zatraceně úzká, takže brzdové destičky dostanou co proto. Nakonec se vám tohle rallye bude navzdory vší obtížnosti možná i líbit, a to hlavně svou rozmanitostí, přičemž jedinou útěchou vám bude to, že ostatní řidiči si prožívají stejné peklo jako vy. Hodně štěstí!
Obtížnost: ★★★★★

PÁR TIPŮ

Spolujezdec
Toužíte-li po téměř autentickém zážitku z rallye (a umíte-li anglicky), ztlumte si v autě rádio a naopak si na maximum vylaďte velšský hlas Nickyho Grista, vašeho spolujezdce. Stejně jako ve skutečnosti, i ve hře jsou rady tohoto pána nedocenitelné a záhy vám přijde naprosto přirozené poslouchat jeho instrukce a zároveň se plně soustředit na trať před sebou - to není jako když do vás hučí vaše kočka. Jeho komentář je oním výjimečným případem, kdy je zvuk téměř stejně důležitý jako obraz.

Nastavení
Většina z vás asi shledá přednastavené specifikace vašeho vozu celkem dostačující, neboť jsou posazeny tak, aby autu umožňovaly co nejlepší výkon na prakticky každém povrchu. Nicméně pokud se přesto rozhodnete hrabat pod kapotou, tohle jsou věci, na které je třeba se zaměřit:
Pneumatiky - Asi nepřekvapí, že počítač vybírá pneumatiky naprosto přesně, takže je snad lepší se do této oblasti vůbec nepouštět. Pokud se budete chtít sami pokusit odhadnout vývoj počasí a zvolíte mokré šotolinové gumy (například), budete s velkou pravděpodobností vypadat jako pěkní bibci, protože ono nezaprší a na suché šotolině vás budou zpomalovat.
Nastavení převodovky - Delší znamená vyšší maximální rychlost, ovšem nižší zrychlení, nastavení kratší doby mezi řazením zase znamená vyšší akceleraci za cenu nižších rychlostí. Je pochopitelně moudré měnit nastavení podle druhu okruhu, takže pokud vás čeká točivá trať, je lepší mít rychlejší zrychlení na úkor maximální rychlosti (protože stejně nebudete mít šanci to moc rozjet).
Zavěšení - Měkké zavěšení je vhodné pro drsný terén (šotolina) plný skoků, zatímco tvrdé je lepší zvolit pro hladký povrch (asfalt), kde potřebujete, aby auto sedělo natvrdo.
Poměr náhonu - Toto vám umožňuje nastavit si náhon na přední a zadní kola. Maximální možné upravení je zde 60% a auto si nastavte podle toho, zda máte radši sílu vpředu či vzadu.
Nastavení brzd - I tady platí totéž, záleží pouze na vašem zvyku, a s jakými brzdami se vám dobře řídí.
Nastavení síly brzd - Tady byste se měli orientovat podle povrchu. Slabší brzdy jsou dobré pro kluzké povrchy, jako třeba sníh či šotolina, silné jsou zase vhodné pro asfalt.
Volant - Tohle nastavení asi budete měnit nejčastěji, a to podle daného okruhu nebo osobních preferencí.

Opravy
Po každých dvou rychlostních zkouškách máte 60 minut na provedení oprav, které vaše auto vyžaduje. Převodovka, turbodmychadlo, zavěšení kol, diferenciál, brzdy, karoserie, volant, elektrika, výfuk, tlumiče atd., to vše je zkontrolovat a spravit. Pokud jsou tyto součástky poškozené, ukazuje vám to varovný znak (barevná škála od žluté k oranžové podle závažnosti poškození). Čas nutný na opravu se prodlužuje podle závažnosti škody, takže musíte pozorně počítat, abyste dokonale využili oněch daných 60 minut. Doporučujeme se koncentrovat na základní věci - převodovku, zavěšení, brzdy, karoserii, volant - protože věci jako elektrika nejsou zas tak důležité (tedy pokud zrovna nejedete v noci, kdy zatraceně potřebujete světla).

MAPY

PRO NEDOSTATEK PROSTORU JSME VYBRALI POUZE TŘI ZEMĚ A JEJICH NEJOBTÍŽNĚJŠÍ TRATĚ. TO VĚTŠINOU BÝVAJÍ POZDĚJŠÍ ÚROVNĚ, PROTOŽE K JEJICH ZVLÁDNUTÍ POTŘEBUJETE PRECIZNÍ JÍZDU SMYKEM A HLAVNĚ NAPROSTO BEZ KARAMBOLŮ. TAKŽE - JEZDĚTE BEZPEČNĚ.

NASTAVENÍ

Chcete-li v ral ye uspět, je naprosto klíčovou věcí, abyste měli dobře nastavené auto Pár rad najdete na předchozí stránce, my jsme pro vás navíc připravili opt mální nastavení právě pro tyto tři obtížné tratě. Jakmile máte auto nastavené, můžete směle do boje. Jenom dávejte bacha na stromy, při nárazu byste se totiž mohli zruš t tak, že už by vám žádný k empíř nepomohl Poznámka Možná si budete pro jednotlivé rallye chtít upravit nastavení převodovky a trochu ji utáhnout pro pozdějš úrovně, kde jsou zatáčky přece jen užší.

VELKÁ BRITÁNIE - SEKTOR 8

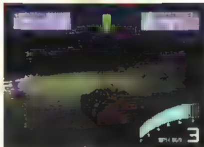
Naprosto jednoznačně nejtěžší a nejrůznorodější rallye z celé řady. Jezdí se tady na šotolině, bahně i asfaltu. Aby toho neby o málo, musíte se ještě vyrovnat s deštěm a mlhou. Zde je skutečně nejdůležitější mít správně seštelované auto, protože podmínky jízdy se rychle mění a počasí je nevyzpytatelné. Zvláštní pozor dávejte na kluzkých bahnitých úsecích, zejména když najíždíte do zatáčky. Stačí trochu ujet a jste mimo trať.

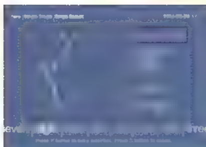


[1] Ostrá zatáčka doleva - dávejte si pozor na billboardy.
[2] Držte se ve středu trati, abyste se vyhnuli sloupům. Opět pozor na stromy, které jsou podél silnice.
[3] Ostrá zatáčka doprava - uvidíte ji až na poslední chvíli. Zprvu to vypadá, že je trať zatarasena billboardy.

RALLYE 8: VB - OPTIMÁLNÍ NASTAVENÍ

Pneumatiky:	Bahno (Mud)
Převodovka:	Jeden dílek směrem k Long
Zavěšení kol:	Čtyři dílky směrem k Soft
Poměr náhonu:	Tři dílky směrem k Rear
Nastavení brzd:	Dva dílky směrem k Front
Síla brzd:	Čtyři dílky směrem k Weak
Volant:	Tři dílky směrem k High





AUSTRÁLIE - SEKTOR 8

Zpátky na šotolinu. Tady je ovšem hezky uválcovaná (vlastně to je spíš písek) a není na ní takový záběr jako na jiných podobných tratích, proto dávejte zvláštní pozor v zatáčkách. Je to rovněž velice rychlá rallye přes lesy a pláně, přičemž trať je celkem široká. Čeká na vás i několik pořádných skoků, a tak na ně najíždějte hezky rovně.

RALLYE 8: AUSTRÁLIE - OPTIMÁLNÍ NASTAVENÍ	
Pneumatiky:	Šotolina (Gravel)
Převodovka:	Jeden dílek směrem k Long
Zavěšení kol:	Čtyři dílky směrem k Soft
Poměr náhonu:	Jeden dílek směrem k Rear
Nastavení brzd:	Dva dílky směrem k Front
Síla brzd:	Čtyři dílky směrem k Weak
Volant:	Dva dílky směrem k High



[1] Nebezpečná pravotočivá zatáčka.
[2] Tato levotočivá zatáčka vás asi překvapí, protože je nepřehledná.
[3] Dvě pravotočivé zatáčky. První je na asfaltu, druhá opět na šotolině.
[4] Po dlouhé rovince musíte tvrdě brzdit, protože trať zatáčí doleva a vám hrozí, že to napálíte do billboardů.

KEŇA - SEKTOR 7

Tato rallye se odehrává na bahnitém a prašném povrchu, kdy projíždíte africkou stepí. Cesta vypadá dostatečně široká, ale držte se od krajnic, které jsou hluboké, zpomalují vás a můžete na nich auto i zničit. Rallye je to docela rychlá, leč občas se vyskytnou neočekávané prudké zatáčky, kdy musíte pořádně dupnout na brzdu. Nenechejte se tedy uspat.

RALLYE 6: KEŇA - OPTIMÁLNÍ NASTAVENÍ	
Pneumatiky:	Šotolina (Gravel)
Převodovka:	Dva dílky směrem k Long
Zavěšení kol:	Čtyři dílky směrem k Soft
Poměr náhonu:	Dva dílky směrem k Rear
Nastavení brzd:	Dva dílky směrem k Front
Síla brzd:	Dva dílky směrem k Weak
Volant:	Dva dílky směrem k High



[1] Před zatáčkou doleva doprava dupněte na brzdu.

OSVOBODIT JOHNA CORDA JE JEDEN Z NEJNÁROČNĚJŠÍCH ÚKOLŮ, KTERÉ KDY HRÁČI PLAYSTATION DOSTALI. NÁŠ NÁVOD VÁM POMŮŽE SE ČTYŘMI ÚVODNÍMI MISEMI, POKRAČOVÁNÍ HLEDEJTE V PŘÍŠTÍM ČÍSLE.

In Cool Blood

PSM NÁVOD

1. část

1. MISE

Promluvte si s Kostovem a po rozhovoru se s ním vydejte k vrátnici. Skrčte se a proplížte se do budovy. Projděte dveřmi, promluvte si se stráží a odejděte dveř[illegible] vpravo. Počkejte, až jeden z h[illegible]dačů odejde, a zezadu pěstí zneškodněte ch[illegible]ápka stojícího u kanálu. Skrčte se a pomocí tlačítka pro interakci (standardně #) ho prošacujte. Stejně zneškodněte i druhého strážného. Výtahem vpravo dole vyjeďte do kantýny. Promluvte si s techniky a místnost opusťte druhým výtahem. V prostředních dveřích si promluvte s technikem u bagru, potom se vraťte k výtahu a dvakrát se dejte dveřmi nalevo. U terminálu si stáhněte informace o Kostovovi, přejděte zpět do předchozí místnosti, seběhněte po schodech a jděte dveřmi vpravo. Vyjděte nahoru po schodech a na konci chodby vstupte do dveří napravo.

Prohoďte pár slov se skladníkem a běžte se podívat do vedlejší místnosti. Zde si důkladně prohlédněte dělo a odtlačte cvičný cíl. U stěny napravo seberte z bedýnky testovací střelu (test bolt) a tu vystřelte z děla. Vylezte z okna a venku si prohlédněte přerušený kabel. Dojděte to říci skladníkovi a pak ho požádejte o náhradní kabel. Nechce vám ho dát, protože nemáte žádanku. Namiřte na něj pistoli a stiskněte tlačítko pro interakci - dá vám kabel a vy ho automaticky zkombinujete s ukradenou svorkou (split pin) z krabice v pravém do[l]ním rohu obrazovky. Vzniklé [illegible]ano potom vystřelte z děla a přeručkujte po něm.

V místnosti napravo si promluvte s profesorem Tolstovem a Remorou hackněte terminál. Přečtěte si složku profesora Tolstova a potom i jeho dcery. Promluvte si s profesorem o dceři a dalších věcech. Jděte k druhým dveřím a počkejte, než je Tolstov otevře. Zavolejte Kostovovi o pomoc (4), a až budou vojáci otočeni, proběhněte jim za zády do další místnosti. Jděte vlevo, v místnosti si pokecejte s technikem a prozkoumejte terminál. Za dalšími dveřmi se zbavte stráží a na konci chodby v místnosti napravo prozkoumejte výtah. Poté jděte vpravo a prohlédněte si přístroj u stěny. Nyní můžete v další místnosti sjet výtahem dolů. Jděte rovně a zahněte do dveří nalevo, zde si promluvte s technikem a pak se pokuste odjet nouzovým výtahem (emergency lift) nahoru. Výtah nefunguje, jelikož je vypnutý, proto se musíte vrátit k technikovi o patro výše a u terminálu výtah zprovoznit. Po zprovoznění nouzového výtahu se vraťte zpět k technikovi v dole a nouzovým výtahem vyjeďte do horního patra. Zde vezměte z přístroje ve vedlejší místnosti pojistku (fuse) - oddálí to příchod robota - a vraťte se do ů[illegible]

Vyjděte ven a dejte se chodbou napravo, na konci si prohlédněte stroj na tavení skály (fusion cutter) a dojděte zpět k rozcestí, kde se dejte druhou chodbou. Počkejte, až bude laser vypnutý, a doběhněte k žebříku, pod nímž leží ukrytý Kiefer. Vytáhněte ho na světlo a stáhněte si do Remory jeho data. Poté, co vylezete po žebříku nahoru, přijede robot, a e výtah mu brání v sestupu do dolu, proto máte potřebný čas navíc, abyste mohli do stroje na tavení skály v[l]ožit baterii (power cell). Robotovi se podařilo dostat do dolu a teď začíná váš běh o život. Utíkejte nově vzniklou chodbou napravo a v ní se dejte směrem od kamery, dokud nenarazíte na důlní vozík. Skočte do něj a vaše mise je splněna.

2. MISE

Jděte k žebříku a počkejte, až robot odejde, doběhněte k místu, kde předtím stál, a schovaný za bednami počkejte na robota. Až přijde a znovu odejde, vydejte se za ním a v místnosti opatrně umístěte magnetickou minu (EMP mine) do nabíječky vpravo od dveří. Rychle se skrčte za bednu v rohu, a až bude hlídkující robot zneškodněn, seberte minu a skrčený odejděte druhými dveřmi. Jděte do další chodby a v cele nejbližše kamery si promluvte s Alexandrou. Pokuste se Remorou otevřít dveře na konci chodby a potom si jděte opět promluvit s Alexandrou. Ta zavolá hlídače a vy ho srazte pěstí k zemi. Jděte do nově otevřených dveří, v zadní místnosti si seberte klíč od kanálu a po návratu do předchozí místnosti vyjděte po schodech nahoru.

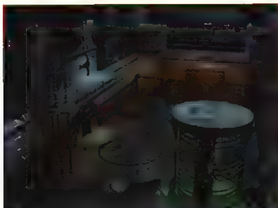
Jděte do místnosti za schody, promluvte si s technikem a vystoupejte po schodech do mezipatra. Zde jsou kulometné věže, které vás ohrožují, proto je musíte nejdříve vyřadit z provozu. Rychle seběhněte zpět do haly, znovu si promluvte s technikem a přes místnost vlevo se dostanete na toalety. Pokud chcete, vykonejte potřebu a pak si promluvte s mužem, snažícím se v zavřené kabince. V šatně si přečtěte seznam pracovníků a prohlédněte si skříňky. Najděte zasedačku a na nástěnce si přečtěte jméno muže z toalety. Ve vedlejší kanceláři s[i] z terminálu stáhněte jeho údaje a v šatně mu vybrakujte skříňku. Vraťte se zpět do sklepa a u dveří nalevo za schody použijte ID kartu (duty officer's ID card).

Uvnitř vypněte kulometné věže a odejděte zpět do prvního patra.

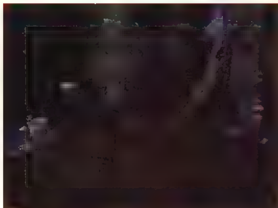
Nyní vám už od kulometů nebezpečí nehrozí a můžete bez problémů jít do druhého patra. Stráží si nevšímejte a jděte do místnosti vzadu. V sousední místnosti si klíčem od kanálu stáhněte žebřík a vylezte po něm. Vyjděte ze skladiště a v místnosti, kde uslyšíte výkřik, se podívejte mřížkou v podlaze. Jděte zpět po požárním žebříku na toalety a vyjděte na chodbu. V kanceláři napravo odprásknete ouřadu, přejděte do hlavní kanceláře a zde u hlavního serveru umístěte štěnici. Protože se v počítači hádají protokoly, musíte si dojít pro správné soubory k inženýrovi, kterého najdete v místnosti přes

TIPY A TRIKY

[illegible]







chodbu, když vyjdete vedlejšími dveřmi. Nahrajte protokoly do serveru a vyjděte na chodbu ke schodům. Za pravými dveřmi najdete ještě jeden, bohužel nefunkční, server. Sejděte po schodech o patro níže, se skladníkem si promluvte o přístroji na vyndávání HDD (hard drive removal tool), který si pak v druhé části místnosti vezměte ze zásuvky u dveří. K úspěšnému zakončení mise již stačí jen vyndat disk ze serveru.

3. MISE

Na dveře připlácněte minu (limpet mine) a utečte se schovat za roh. V chodbě ve tvaru L najděte přístroj s červeným světýlkem - požární detektor a vyzkoušejte na něm zapalovač. Po rozhovoru můžete technika zabít, nebo ho nechat na živu. Až vyjedete výtahem nahoru, rychle zabijte stráže a Remorou se podívejte, kde se nachází robot. Vyjděte na chodbu a utíkejte až na konec, kde se vám automaticky otevřou dveře. Vstupte a do nabíječky dejte minu. Rychle utečte z místnosti a počkejte, až robot pojede okolo. Z nabíječky si minu zase vezměte a na chodbě, kterou jste přišli, vejděte do místnosti vedle té s výtahem. Zabijte střelce a jděte do komunikační místnosti, kterou najdete vedle místnosti s nabíječkou. Použijte Remoru a jděte zpět k „zabitému" robotovi. Odejděte vzdálenějšími dveřmi a v chodbě zastřelte stráže. Na konci si vlevo prohlédněte terminál a vpravo si vezměte detonátor (explosive detonator), který lze použít v bedně ve střelnici. Opusťte chodbu prostředními dveřmi a za protějšími dveřmi si promluvte se zajatcem. Po rozhovoru si v druhé části ošetřovny odemkněte u terminálu skříňku 23 a z té vezměte přístroj na deaktivaci bomb (bomb reset probe). Z místnosti s robotem se dejte dveřmi vpravo a dojděte až k laserové bariéře. Jděte si opět popovídat s technikem v komunikační místnosti a přes terminál laser vypněte. Nyní můžete jít do vozu 4.

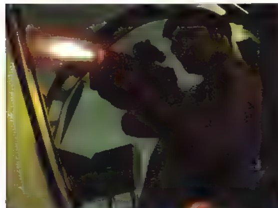
V místnosti nalevo se postarejte o robota a sjeďte dolů výtahem. Přetáhněte strážného po hlavě a s pistolí v ruce si promluvte s technikem. Remorou se nabourejte do počítače a zjistěte polohu cívky. Druhým výtahem vyjedete do skladiště, kde najděte bednu s číslem 66 a u ní použijte resetovač. Na konci skladiště vyjděte dveřmi nalevo a vylezte po žebříku. Jděte pořád dále, dokud na vás nezačne střílet dělo. Jelikož dělo nelze vypnout, musíte ho zničit. Ve voze 5 jděte do chodby naproti místnosti, do které jste přijeli výtahem, a u terminálu vlevo kanon zničte. Dojděte zpět k zničenému kanonu. Přejděte po střeše na druhý konec a slezte po žebříku. Vejděte dovnitř a pravými dveřmi se dostanete do dalšího vozu.

Jděte k terminálu a zamkněte stráže v pokojích. Na chodbě si stáhněte žebřík a vylezte po něm nahoru. Po druhém žebříku sestupte opět dolů. Z venkovních prostorů vstupte do vozu, kde se dostanete do chodby s robotem. Odtud odejděte sousedními dveřmi a v následující lokaci jděte doleva. Promluvte si s technikem a výtahem sjeďte dolů. V patře najdete další žebřík a po něm se dostanete do umývárny. Zlikvidujte robota na chodbě, ale minu zatím neberte. Odejděte dveřmi vlevo dole a dveře do vozu č. 2 odemkněte Remorou. Robot ve vedlejší chodbě zaregistruje alarm, proto se rychle schovejte v umývárně a počkejte, než robot zkolabuje. Vezměte si minu a v sousední chodbě odejděte do 2. vozu.



Projděte místností a na chodbě se dejte vlevo. Promluvte si s technikem a sjeďte výtahem dolů, zde otevřete u terminálu prostřední poklop a znovu si jděte popovídat, ale se zbraní v ruce. V protější místnosti si u počítače v rohu otevřete horní poklop a u terminálu o patro níže se pokuste spustit plošinu (maintenace platform). Protože terminál nemá zadán příkaz pro rozložení plošiny, musíte ho jít zadat do velicího centra v 5. voze, ale ještě než opustíte 2 vůz, promluvte si, jak jinak než s pistolí v ruce, s technikem u výtahu. Po návratu z velicího centra si opět promluvte s technikem, u terminálu spusťte plošinu, vyjeďte nahoru a na druhém konci plošiny slezte po žebříku. Dojděte do nabíjecí místnosti a vystřelte na robota. Rychle utíkejte ven z místnosti a schovejte se na žebříku, po kterém jste slezli ze střechy. Robot za vámi přijde, a když vás neuvidí, otočí se k vám zády a zůstane stát. Rychle slezte a do nabíječky dejte minu. Teď už jen stačí počkat, než se robot vrátí. Vezměte si minu nazpět a vpravo od nabíječky si Remorou otevřete dveře do posledního vozu.

V sousední místnosti rychle zlikvidujte hlídače a vyjděte na chodbu. Za dveřmi naproti je další chodba a v poslední místnosti jsou v trezoru 2 klíče. Vezměte je a vraťte se do předešlé chodby a dojděte k poslední místnosti. V místnosti drží jeden voják Chi-Ling jako rukojmí. Až Chi-Ling odhodí, rychle ho zabijte a jděte s Chi vložit klíče do místnosti vedle spojovacích dveří.





Nejdříve si promluvte o Alexandře, prohlédněte zámky, použijte klíč, promluvte s Chi, dejte jí klíč a nakonec klíče zasuňte do zámků. V místnosti, kde by a Chi, odemkněte Remorou celu 04 a z ní se pokuste vylézt po žebříku. Protože je poklop zavřený, otevřete jej u terminálu. Vylezte po žebříku. Projděte k druhému žebříku a sestupte do chodby vedoucí na můstek. Jděte k řidiči a převezměte kontro u nad vozidlem.

4. MISE

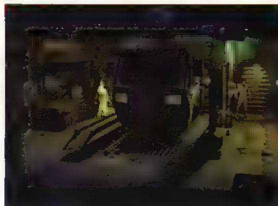
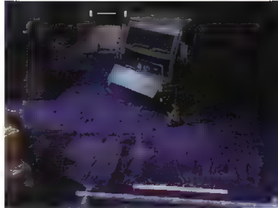
Jděte zavřít kryt motoru a rychle oběhněte auto zezadu. Pěstí skolte hlídače u dveří a rychle utíkejte zabít i druhého hlídače, než si všimne mrtvoly. Remorou odemkněte dveře, vstupte dovnitř budovy. Pozdravte technika, násedu te jej do vedlejš místnosti a u stěny je počítač, který potřebuje Remorou zkontrolovat. U hlavních dveří použijte výtah v rohu. Na druhém konc této okace jsou zamčené dveře, jež můžete po prozkoumání Remorou a složky 843 v počítači otevřít. Jděte do odemčené m stnosti, kde najdete mrtvého technika. Seberte mu jeho ID kartu (duty offic er's ID card), v prvním patře jděte od vytahu do místnosti napravo a v ní do místnosti nalevo. Pro vstup do druhých dveří mus te ukázat hlídce ID kartu. Ve skladišti seberte ze stěny kabe a výtahem sjeďte do suterénu. Najděte velkou místnost s nádržemi a sundejte kryt od výtahové šachty (červený). Vlezte do díry a uvažte lano na háku vpravo.

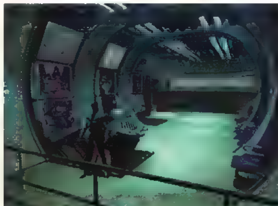
Remorou si v kontrolní skřínce otevřete dveře, skrčen postřílejte miniroboty a oberte mrtvoly. Vyjděte dveřmi na druhém konci chodby a koridorem jděte až na konec, do místnosti s laptopem. Restartujte ho a přečtěte si jeho maily. Jakmile vyjdete ven, robot Spectre vás začne pronásledovat. Nepoužívá střely, avšak jeho mechanické ruce jsou rovněž nebezpečné - nesnažte se ho ale zlikvidovat střílením, raději rychle utíkejte do nejbl žší místnosti napravo a z ní do místnost naproti. Odtud odejděte levými dveřmi a na chodbě k výtahu vstupte do prostředních dveří. Otevřete trezor číslem z mailu a vraťte se do místnosti, ze které jste vycházel levými dveřmi. Zde prozkoumejte Remorou terminál a pak jděte do chodby, kde jste se seznámili se Specterem. Vejděte do dveří naproti hlavnímu mu nčnímu sk adu, vystoupejte po schodech a v ožte pojistku (fuse) z trezoru do pojistkové skříně na zdi. Pusťte šťávu. Nalákejte kamaráda robota do místnosti s mechanickým ramenem, a až bude u ramena, zatáhněte za páku. Ze zbytků robota si vezměte čipový klíč (key chip). Na druhém konci chodby s vytahovou šachtou je výtah, kterým po odemčení klíčem odjedete.

Výtahem sjeďte dolů a zabijte strážného, který si za terminá y hraje na schovávanou. Remorou si u horního terminálu prohlédněte informace o O iakovovi a u dolního vysuňte jeho klec. Pro- mluvte si s ním a červeným tlačítkem ho pusťte ven. Prohlédněte si zavřené dveře, za kterými čekají da ší stráže, a dostanete nápad, jak se dostat na ba kon. Znovu si promluvte s Ollakovem a zahrajte si hru na tajemství. Řekněte mu o obou tajemstvích, u terminálu vysuňte a zasuňte 11. klec a řekněte mu o nové hře na letadlo. Zavolejte dědu k sobě, a až bude stát na 11. kleci, nechte ho tam a jděte klec k terminálu zvednout. Za chví i dědu hra přestane bavit a bude chtít dolů. Vyhovte mu a jděte se vyměnit. Počkejte, až vás Ol akov vyveze nahoru, a přeskočte na ba kon. Sejděte po schodech dolů a za nimi najdete místnost s podivnými schránkami. Červeným tlačítkem jednu otevřete. Přijde Nagarov, ale protože drží Alexu jako rukojmí, nemůžete střílet. Promluvte si s ním a po jeho odchodu ho následujte. Protější dveře jsou již zamčené, proto se vraťte k mutantům a promluvte si s nově příchozím technikem, jenž vám otevře dveře do zamčené místnosti. Nacházíte se v místnosti, kde je jen jeden východ, ale Nagarov zde není. Prozkoumejte proužek světla vycházející zpoza skříně. Otevřete ji a v ní zmačkněte tajné tlačítko. Ještě než vstoupíte do tajné chodby, prohlédněte si terminál u dveří.

Vyšplhejte po žebříku nahoru, zastřelte stráž a pošlete Chi zprávu, že Nagarov uprchnul, a aby pro vás přiletěla (4). Promluvte si s technikem u kabiny transportéru a jděte se pokusit uhodnout heslo terminálu. Napoprvé to možná nevyjde, ale napodruhé už ano. Prohlédněte si terminál a po přečtení nové zprávy od Chi se odeberte zpět na střechu. Pokračování v příštím čísle, zatím se zkuste s pátou misí poprat sami.

Lukáš Kolínský




OSVÍCENÍ

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION: KROK DO JINÉ DIMENZE.



OVLADAČ DUAL SHOCK™ 1.290,-



BAREVNÉ OVLADAČE DUAL SHOCK™



G-CON 45™



NEGCON



MEMORY KARTY



CD CASE



MYŠ



LINK KABEL



MULTI-TAP



POUŽITÍ NESCHVÁLENÉHO PŘÍSLUŠENSTVÍ MŮŽE VÉST KE ZTRÁTĚ ZÁRUKY!

SONY

OFICIÁLNÍ PŘÍSLUŠENSTVÍ PLAYSTATION

www.playstation-europe.com

NEPODCEŇUJTE SÍLU PLAYSTATION





VŠECHNY TIPY, PO KTERÝCH MŮŽETE TOUŽIT, SESTAVENÉ JEDEN VEDLE DRUHÉHO V OBROVSKÉ DATABÁZI. CO VÍC SI PŘÁT?

40 WINKS
Všechny klíče od snů
V domě zapauzujte hru, držte ■ a stiskněte ○ ■, ■, ■, ■
Všechna mrknutí
V domě zapauzujte hru, držte ■ a stiskněte ← ↓ →, →, →
Maximum ozubených kol
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte ■ a stiskněte ↓ ■, ■ ↑ ■
Doplnění života
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte ■ a stiskněte ■, ↑ → ■, ↑
Doplnění měsíčků
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte ■ a stiskněte ↑, ■ ←, ■ ←
Doplnění Zzz
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte ■ a stiskněte →, ■, ↑ ■ ■
Velké hlavy
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte ■ a stiskněte ■, ↑, → ■, ↑ Pusťte ■ znovu jej zmáčkněte a stiskněte ■, ↑ → ■ ↑

A

ABE'S EXODUS
Postup do další části
Při hře podržte ■ a namačkejte ○, ○ × × □ □.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V hlavním menu podržte ■ a namačkejte ↑, ↓ ← → □ ○ △ ○ □ ○, ↑ ↓ ← →
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte ■ a namačkejte ↓ ↑, ← → △ □ ○ △ □ ○ ↓ ↑ ← →
Nesmrtelnost
Při hře podržte ■ a namačkejte ○ △ □ × ↓ ↓ ↓ ○ △ □ ×

ABE'S ODDYSEE
Výběr úrovně
V první obrazovce "OPTION" podržte ■ a namačkejte ↓, →, ←, → □ ○ □ △ ○, □ → ←
Prohlédnutí FMV sekvencí
V první obrazovce "OPTION" podržte ■ a namačkejte ↑ ←, → □ ○ △ □ →, ← ↑ →
Zelené vzdušné miny
Při hře podržte ■ a namačkejte ↑ ← → □ ○, × Abe teď bude při prdění vypouštět miny
Rozřešení hlasových hádanek
Při hře podržte ■ a namačkejte △, ↑ ○, ← × ↓ □ → Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk

ACTUA SOCCER 2
Následující kódy zadávejte v titulní obrazovce
Tým Gremlin 11
← → □ ○, ↑, ↓ □ ○
Neviditelní hráči -
□ ○ ↓ ○, ↑, → □ ←
Velcí hráči -
↑ ↓ ↓, → □ □ ○ ○
Malí hráči
○, ↓ ↓ □ ↑ ↑ ← →
Hraní s plážovým míčem-
←, →, ←, ↑, ←, →, □ ○
Chlupatý míč
←, ←, □,→, →, ○, ↑, ↓
Hraní bez reflektorů-
←, ←, ←, ○, →, →, →, ×
Černobílý mód-
↑, ↓, ↑ □ □ ↑ ↓, ↑

AIR COMBAT
Cheatové menu
Na nahrávací obrazovce s logem ptáka stiskněte ■ + ○. Podle černé obrazovky s logem a CD na pozadí poznáte úspěšné zadání. Po zadání se v levém dolním rohu objeví NAMCO
999 999 000 kreditů
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↓ ○ △ △ △ ○ △ ○ △ ○ + △ pak stiskněte ○ + △ a držte. Začněte hru a vstupte do obrazovky výběru letadla, počet kreditů je nyní nastaven na maximum.
Změna barvy letadla
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↑ ↓, ← → ↑, ↓, ← → pak stiskněte ■ a držte
Změna barvy doprovodného letadla
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD 10krát zmáčkněte ■ + ■
Tajná minihra
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↑ ← ↓ → Začněte hru a pak se vraťte do titulní obrazovky. Minihra poběží asi 6 sekund než se hlavní hra nahraje

AKUJI THE HEARTLESS
Ladící mód
Zapauzujte hru, držte ■ + ■ a namačkejte ← ↑ ↑ △ → □ ← △ ↑ ↓ → →
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte ■ + ■ a namačkejte →, →, ← △, ×, ↑ ○, ←
Neomezené spotřebování spe lů po jejich získání
Zapauzujte hru, držte ■ + ■ a namačkejte ← △ ← ← ○ ← △ →, ○ ↑ ↑ ↓

ALIEN TRILOGY
Volba úrovně
Zadejte GOLVLXX, kde XX označuje úroveň, jako heslo. Po nápisu "Accept" a "Cheat Activated" spusťte novou hru ve vámi zvolené úrovni. Pozn.: skok do úrovně 34 ukáže konečnou sekvenci hry
Všechny cheaty
Zadejte 1GOTP1NK8CIDBOOTSON jako heslo. Volby pro všechny zbraně s nekonečnou municí, nesmrtelnost a výběr kola jsou přístupné
Silnější brokovnice
Zapauzujte hru a namačkejte △ ○ ○ □

APOCALYPSE
Při zadávání kódu zapauzujte hru a držte ■
Výběr úrovně- △ ↑ ×, ↓
Nesmrtelnost ↓, ↑, ← ←, △, ↑ →, ↓
Plné zdraví □ × △ ○
Všechny zbraně □ ○ ↑ ↓, ×, □
Neomezené životy △ □ ×, □
Ladící mód ↓ ↓ △

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS
V obrazovce "Press Start" namačkejte ↑ (4X), ↓(4X), ←(4X), →(4X) na ovladači v portu 2 a můžete si prohlédnout všechny konečné sekvence

NOVÉ CHEATY



Nové cheaty
Tenchu 2
Hogs Of War
Walt Disney World Quest, MRT
Terracon

Cheaty na přání a nové kódy u již dříve uvedených her
Dune 2000
Jackie Chan Stuntmaster
Fighting Force 2
Deathtrap Dungeon
Warcraft II

ARMOURED CORE
Pohled první osoby
Stiskněte ■ + △ + □ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte ■ a pokračujete ve hře s novým pohledem kamery
Nehybná kamera
Stiskněte ■ + □ + × a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte ■ a kamera zůstane na současné pozici
Návrat k původní kameře
Zapauzujte a odpauzujte hru

B

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT
Uvedené kódy zadávejte jako hesla
Výběr úrovně- BCKDR
Všechny tanky- THRTN
Všechny zbraně- SRTHMB
Nekonečná munice- BLTFD
Brandon gang- SMSLGNG
Cassandra gang- NSTYGRL

BLACK DAWN
Mód pro dva hráče
V hlavní obrazovce stiskněte ■ + ■ současně na ovladači 1 i 2. (Tón oznámí správné zadání a objeví se volba dvou hráčů)
Skryté FMV sekvence
Dokončete hru na obtížnost "Rock'n'"
Kódy misí
Urban Shield 1018
Black Out 1006
Ice Storm - 1213
Desert Fury 0203
Tiger Trap 0917
Crack Down - 0354
Cheatový mód
Před zadáváním následujících kódů zapauzujte hru a namačkejte ■ ■ ■ ■
Rotační kulomet- ■ (x3)
Vypnutí kolizí- □ (x4)
Nesmrtelnost- △ (x3) □
Štíty a palivo na maximum- △ (x3) ○
Maximum zbraní ■, ■, ■, ■
Dokončená mise- △ (x3), ↓ (x3).
Odstranění menu pauzy- ↓ ■ ■
Zavolání doprovodu- □ (x3), e
Upgrade současné zbraně- ■ (x2), ■ (x2)
Výběr úrovně v hlavním menu podržte ←+ ■ a stiskněte ■

BLOODY ROAR
Velké hlavy
Označte bojovníka. Pak podržte ■ a stiskněte ×
Velké hlavy a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte ■ a stiskněte ○
Malí bojovníci
Označte bojovníka. Pak podržte ■ a stiskněte ×
Malí bojovníci a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte ■ a stiskněte ○
Velké ruce
Podržte ■ + ■ a vyberte bojovníka

BUGS BUNNY: LOST IN TIME
Pro aktivaci cheatů podržte ■ + ■ v obrazovce výběru úrovně, nebo obdob
Výběr úrovně- × □ ■ ■ ○ ×, □ □ □
Všechny dovednosti -
× □ ■ ■ ○ × □ ○ ○
Získání klíče- ×, □ ■, ■, ○ × ○, □ ○
Plné zdraví- × □ ■ ■, ○ × □ ○, ○
Smrt × □ ■, ■ ○ × ○ ○ ○
Maximum mrkví-
× □ ■ ■ ○ × □ ○ ○
Prohlédnutí kompletní konečné sekvence-
×, □ ■ ■, ○ × ○, □ ○
Prohlédnutí nekompletní konečné sekvence
× □ ■ ■, ○ × □ ○, □

C

CARDINAL SYN
Následující kódy musíte napsat na titulní obrazovku, na které je uvedena hláška Press Start
Všechny postavy-
↑ ↓ ↓ ↑ ← △ → □ ↓ ○ ■ ■
Kron-
↑ ↓ ↑ ↓ △ ← → ← → ○, ■ ■
Trhán- ← ← ○, → → □
Nekonečná kouzla- → → ○, ← ←, ■, ■ ■ ■
Závěrečná sekvence ↑ □ △ ○ □ △ ○ ↓, ○ △ □ ○ △ ○
Resetovat závěrečnou sekvenci ↓, ○, △ □ ○ △ □ ↑ □ △ ○ □, △ ○

CIVILIZATION II
29874 Kusů zlata
Přejmenujte své město na "_CasH" a při psaní H nezapomeňte podržet tlačítko ■

COLIN MCRAE RALLY
Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH ■
Režim zdvižných vozíků- FORKLLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené tratě - SKCART
Zrcadlové tratě- WHITEBUNNY
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER
4 kolové řízení- TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

COLIN MCRAE RALLY 2.0
Všechny tratě
Zadejte "HELLOCLEVELAND" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Všechna auta
Zadejte "ONECAREFULOWNER" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Lancer Road
Zadejte "OFFROAD" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Sierra Cosworth
Zadejte "JIMMYSCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Ford Puma
Zadejte "COOLESTCAR" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Mini Cooper
Zadejte "JOBINITALY" v obrazovce "Create New Driver Profile"
Střílení fireballů
Zadejte "GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally
Kola à la Monster Truck
Zadejte "EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Nízká gravitace
Zadejte "MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu
Agresivní soupeř
Zadejte "NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Turbo mód
Zadejte "ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu
Rychlejší hra
Zadejte "PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu
Zrcadlové tratě
Zadejte "RORRIMSKCART" v obrazovce cheat
Kočičí silueta
Zadejte "HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů

COMMAND & CONQUER
Zobrazení celé mapy
Zapauzujte hru a stiskněte ○, ○ ○, ↑, ○, ○ ■, ○ ○ ○
Ion canon
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓ ← × □ △
Air strike
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓ ← ← ↓, →, ←, ↓ ← × □ ○
Atomovka
Zapauzujte hru a stiskněte →, ↓ ← ← ↓, →, →, ↓, ←, × ↑ ×
5000 bodů
Zapauzujte hru a stiskněte → ↓, ↓, ← ■ ←, → ↓, ←
Speciální mise
Při hraní GDI disku zadejte jako kód „palsux" Začínáte s 10,000, 10 commandos

Kódy pro GDI mise	Kódy pro NOD mise
2- 04XFOOP3W	2- C99FAXKWB
3 W3KIESA3O	3 RZNLQZ3NL
4 A8OTO3WIW	4 W1954XWLF
5- W1N457LJ4	5- W1SDASRSB
6 OLXRH5ZJS	6 BPH1MR53W
7 OX3CS3D4G	7 GTJKWOJDK
8 036YOTVNY	8 YKK424K3D
9- V199PXG5L	9- 874LCPUT4
10- 8PH1NEGII	10- ABSHPAHXW
11 GTJKF2JOO	11 DX3LKOP94
12 TORMFVVM5	12 QGDJMSK2J
13- AQJ7OQ65A	13- SZP09VDSB
14- KV2JWMZJ9	
15 GTJ2PV46O	

COMMAND & CONQUER: RED ALERT
Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
1000 bodů - □ □ ○ × △ ○
Chronosféra - △ ○ ○ □ ○ ×
Odkrytí mapy □ △ ○ × △ □
Parabomby □ ×, ○ ○ × △
Dokončení úrovně × □ □ ○ △ ○
Atomovka ○ × ○ △ □ △

Kódy misí Spojenci	Kódy misí Sověti
	1 17DJXFL6C
2- PJ1OC3IEW	2- VMBWOQ284
3- EC5NAHTJ	3- XN37MCCSO
4 9BFVYZA28	4- LHO6FZZQ1
5- P4XS4CZVC	5- BJVV2OLFF
6 FMNAE6LO8	6 AVYQ1OYAB
7 7XIQW4KQI	7- LZRLTMQAN
8 WPLAGLJ2G	8 YQX4C9GFH
9 4TNT8RJ21	9 1QESO8LEO
10- FZOZY7ZQA	10- RKPOLOXJA
11 X9FLZVJZI	11 CDLKYL7Q4
12 5RNHTXLRY	12 8T5GGDK25
13- J7VEWVTO9	13 X5CDEOKN8
14 OLHDAPYHL	
15 17LE3FDV	

COMMAND & CONQUER: RETALIATION
Pro zadání následujících kódů se musíte přepnout na teamové menu a zde tlačítkem CANCEL (původně ○) označovat symboly
Časový přesun □, ○ △ × □ □
Více peněz × × □ ○ ○ ○
Vítězství ○, ○ △ × × □
Atomovka ○, × ○ ○ × □
Dočasná nesmrtelnost □ × ○, ×, △, △
Parabomby ×, × × ○, △, □
Odkrytí mapy △, △, × ○ △ □
Tajná mise v Anglii
Dohrajte všechny spojenecké nebo sovětské mise a je vaše. V této misi máte za úkol ubránit se útoku obřích mravenců

COOLBOARDERS 4
Níže uvedené cheaty je třeba vkládat jako jméno svého závodníka

Všechny sjezdy k dispozici- ICHEAT
Všechny speciální disciplíny- IMSPECIAL
Tajná sjezdovka- NEWHILL
Hra za medvěda- Překonejte všechny rekordy ve Francii a vyhrajte speciální disciplíny pro zpřístupnění medvěda
Hra za sněhuláka- Překonejte všechny rekordy v Japonsku, vyhrajte speciální disciplíny a dostanete Sněhuláka
Tajná postava- Dohrajte turnaj Colorado s jménem Ralope

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Demo Spyro The Dragon
V hlavním menu namačkejte
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → □
The Relic Warp
Po získání prvních pěti relikvií se v oblasti Warp nedaleko obrazovky nahrávání objeví plošina. Za každých 5 získaných relikvií se zde zpřístupní další úroveň.
Skrytá úroveň Hot Coco
V úrovni 14 vražte do značky UFO na levé části silnice. Budete přesunut do úrovně 31
Skrytá úroveň Eggipus Rex
V úrovni Dynomite na cestě ke žlutému drahokamu nechte druhého pterodactyla, aby vás unesl
Uka Uka
Současně stiskněte △ + ○ + ✕ + □

CRASH TEAM RACING

Neomezené masek
V hlavním menu podržte ■ + ■. Potom namačkejte ← △, → ← ○, → ↓, ↓
Úspěšné zadání kódu vám potvrdí zvukový signál
Neviditelnost
V hlavním menu podržte ■ + ■. Potom namačkejte ↓, ← → ↑, ↓ →
Komodo Joe
V hlavním menu podržte ■ + ■. Potom namačkejte ↓ ○, ← ← △, → ↓
N. Trophy
V hlavním menu podržte ■ + ■. Potom namačkejte ↓, ← →, ↑, ↓ →, →
Papu Papu
V hlavním menu podržte ■ + ■. Potom namačkejte ← △, → ↓, → ○ ← ←, ↓
Penta Penguin
V hlavním menu podržte ■ + ■. Potom namačkejte ↓ → △ ↓, ← △ ↑
Pinstripe
V hlavním menu podržte ■ + ■. Potom namačkejte ← →, △ ↓, →, ↓
Ripper Roo
V hlavním menu podržte ■ + ■. Potom namačkejte → □ ○ ↓, ↑ ↓, →
Demo Spyro2
Skočte do hlavního menu a podržte ■ + ■
Namačkejte ↓ ○, △ →

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Výběr úrovně
Zadejte jako heslo ←, ←, ← ← ↓ → →, ← ← ↓ → ↓ ← ↑ →

CROC 2

Cheatové menu
V úvodní obrazovce podržte ■ a namačkejte △ ← ← → □ ↑ ↑ ← ○, to pak vyvoláte ve hře současným stisknutím ■ a ■.
Neomezené krystalů
V úvodní obrazovce podržte ■ a namačkejte □ □ ○, ↓ ← → ←, → Poté během hry podržte a stiskněte □ a měli byste do vašeho inventáře dostat sto krystalů.
Neomezené životů
V úvodní obrazovce podržte ■ a namačkejte ○, ↓, ←, ↑, →, △, ↓

D

DEMOLITION RACER

Cheat mód
V hlavním menu namačkejte ✕, ✕ □ □ △ △ ○ ○

DEATHTRAP DUNGEON

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte ■, ■ △ △ □ ○ ■ ■. Poté vyjměte paměťové karty a v položce „Load Game" si vyberte úroveň.

DIE HARD TRILOGY

Všechny cheaty je třeba zadávat při stisknutém ■ během zapauzované hry

DIE HARD
Nesmrtelnost- → ↑ ↓ □
50 granátů a pět střel- ↓ □ □ →
Tloušťíci- → □ □ ↓
Zastřelení nepřátelé se vznáší i do nebe- ↓ □ △ ↓
Obrácení celého ovládání- → □, △ →
Kostlivci- 10 x △ 4 x →
Groteska- ↓ □, ○, ↓ △, ↓
Neomezená munice- → ↑ ↓ ↓ □ →

DIE HARDER
Editor map- →, ↑ ↓ □
Z editoru map můžete vybírat levely vyvoláním obrazovky Menu (□) a použitím funkce Load pro volbu levelu, do kterého chcete jít
Kostlivci- ↓ □ △, ↓
Totální destrukce (99 raket, 99 granátů)- → □ ← ○ △ ↓
Nesmrtelnost- ↓ △, → □
Tloušťíci- ← △ → ↓

DIE HARD WITH A VENGEANCE
Nekonečné životy- ← ○, ↑ ↓ □ →
999 x turbo- ○ ○ □ □ ↓ ↓ ✕ ✕
Velká auta- ← △, →, ↓
Létající hlavy- ○, ↓ ↓ △ ✕ □
Zvláštní pohled (stíhací kamera)- ↓ ○ ↓ ○
Zpomalení- ←, ↑, ← ←, □ ↓
UFO mód- → □ △ ↓ ✕, ✕ ✕

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Výběr levelu
V hlavním menu namačkejte
■ ■ ○ ○ □ □
Pro aktivaci následujících cheatů je nutné nejprve zapauzovat hru a namačkat cheat podle toho, v jakém módu se zrovna nacházíte. Po přechodu do jiného levelu je potřeba zadat cheat znovu.
Mód třetí osoby
Všechny zbraně- □ □ ○ ○ ■ ■
Nesmrtelnost- △ △ ○ ○ ■ ■
Nekonečné munice- ■, ■ ■ ■, ○ ○
Mód první osoby
Všechny zbraně- □ □ ○ ○ ■, ■
Nesmrtelnost- △, △ ○ ○ ■, ■
Nekonečné munice- ■ ■, ■ ■ △ ○
Mód ježdění
Nesmrtelnost- △ △ ○ ○ ■ ■
Nekonečné nitro- ■ ■ ■ ■ ○ ○
Nekonečný čas- ■, ■ ■ ○ ○ ■ ■, ■

DINO CRISIS

Speciální obleky
Dohrajte hru poprvé a dostanete obleky Army a Battle. Dohrajte hru podruhé a dostanete Ancient kostým.
Granátomet s nekonečnou municí
Dohrajte hru do konce třikrát a prohlédněte si všechny tři konečná videa. Na začátku čtvrté hry najdete granátomet s nekonečnou municí v inventáři
Minihra Operation: WipeOut
Dokončete hru na libovolné obtížnosti do pěti hodin

DRIVER

Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce "Cheats"
Nezranitelnost- ■ ■ ■ ■ ■, ■, ■, ■ ■ ■ ■ ■ ■
Hra bez policie- ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Řízení zadními koly- ■, ■ ■ ■ ■, ■, ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Hra naruby- ■, ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Minimaut čka- ■, ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Zvýšený podvozek- ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■, ■

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte ↓ (9x) ↑. Ukončete hru a v hlavním menu si na posledním řádku můžete vybrat úroveň
Dokončení hry
Při hře podržte ■ + ■ a namačkejte ○ △ ○ ○ ■
Následující cheaty se vepisují během pauzy při hře
Nekonečná munice- ←, →, ← → ■ ← →, ← → ■
Všechny zbraně- ■, ■ ↑ ■, ■ ↓ ■, → ■ ←
Všechny předměty- ■ 5x, ■ 5x
Všechny klíče- ↑, → ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, → ↓
Neviditelný Duke- ■, ■, ■, ■, ■ ■ ■, ■ ■ ■
Dvojnásobný damage- ■, ■, ■ ■, ■ ■ ■, ■ ■ ■
Dočasná nezranitelnost- ■, ■ ■ ■ ■, ■, ■ ■ ■ ■
Nesmrtelnost- ■ ■ ■, ■, ↑, ↓ ↑, ↓ ■ ■
Neomezené napojení- ← → ↑ ← → ↓ ← → ■ ■
Duke s velkou hlavou- ■ (9x) ↑
Duke s malou hlavou- ■ (9x) ↓
Protivníci s velkou hlavou- ■ (9x) ←
Protivníci s malou hlavou- ■ (9x) →
Úvodní video- ■, ↑ 9x, ■ ■
Vítězná sekvence- ■, ↑ (9x) ■ ■
Tajná sekvence (od 18 let)- ■ ↑ 9x, ■ ■
Závěrečné titulky- ■ ↑ 9x, ■ ■

DUNE 2000

Nesmrtelnost
Při hře stiskněte ← ← ↓ ■ ■
Odkrytí mapy
Jděte do lišty a stiskněte ✕ na znaku □ ○, ✕ △ △ □. Je nutné celé provést do 4 vteřin.

E

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Výběr úrovně
V obrazovce voleb namačkejte
■, ■, ■ ■ ■
Nesmrtelnost
V obrazovce voleb namačkejte
■ ■ ■ ■ ■
Neomezená munice
V obrazovce voleb namačkejte
■, ■, ■ ■ ■

EHRGEIZ

Nekonečný mód- Stiskněte ■ + ■ a stiskněte "Press Start"
Alternativní oblečky- Během výběru bojovníka v "Arcade" módu podržte tlačítko ↑
Hra za Koji Masuda- Úspěšně dokončete "Arcade" mód hry za libovolného mužského bojovníka.
Hra za Clair Andrews- Úspěšně dokončete "Arcade" mód za libovolnou ženskou postavu
Hra za Yuffie Kisaragi- Úspěšně dokončete "Arcade" mód hry za Clouda.
Hra za Vincenta Valentina- Úspěšně dokončete "Arcade" mód hry za Tifu
Hra za Djanga- Úspěšně dokončete "Arcade" mód hry použitím osmi základních ne-*Final Fantasy 7* postav
Hra za Zacka- Úspěšně dokončete "Arcade" mód hry použitím všech postav z *Final Fantasy 7*
Cloudův třetí obleček- Úspěšně dokončete hru za Yuffie. Označte si Clouda v menu postaviček a podržte ↓ a stiskněte ✕
Tifin třetí obleček- Úspěšně dokončete hru za Vincenta. Poté během výběru Tify podržte tlačítko ↓

F

FIFA 2000

Tlustí hráči- Pauzněte hru a stiskněte ✕, ○ ○ ○ ↓, ↑ ↑ ← ■
Neviditelné stěny- Pauzněte hru, podržte ■ a stiskněte □ ✕, ✕ ✕ ↑ ○

FIGHTING FORCE 2

Cheat mód
V obrazovce „Press Start" podržte ■ + ■ + ■ + △ + ✕ + ←. Poté vyberte „Start Game" a začněte hru nesmrtelný a s neomezenou municí

FEAR EFFECT

Uvedené cheaty se zadávají v obrazovce "Credits" v "Options"
Maximum munice-
■ △, ↑ ↓ ○ ○ △ □ ← △
Nesmrtelnost- ■ △ ↑ ↓ ○ ○ △ □ → □
Všechny zbraně-
■ △, ↑ ↓ ○ ○ △, □ ↑, ○
Smrt jednou ranou (pouze pro nůž, obušek a boxer)- ■ △ ↑ ↓ ○ ○ △ □ ↓ ■
Rychlejší střelba- ■, △ ↑ ↓ ○, ○, ↑, ↑ ↑ ↓
Okamžité vyřešení logických hádanek-
■ △ ↑ ↓ ○ □ ↓ ↓ ↓ ↑
Mód pro šílence- ↓, ↓ ↓ △ ↓ ↓ ↓, □ ← →

FORMULA 1 '99

Kruhový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „RINGS"
Štafetový mód
V módu Grand Prix se podepište jako „SAFETY"
Noční jízda
V módu Grand Prix se podepište jako „NIGHTS" a v Quick Race v Monaku můžete jet v noci

G

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

Zadejte níže uvedené kódy pro přístup do všech úrovní hry. Pokud jste opsali heslo správně, mělo by se číslo úrovně objevit v pravém dolním rohu obrazovky.
Úroveň 1 - P, O, L, I, C, E
Úroveň 2 - O, C, T, O, P
Úroveň 3 - B, R, A, I, N, S
Úroveň 4 - F, I, N, G, E, R
Úroveň 5 - B, A, N, A, N, A
Úroveň 6 - J, U, N, G, L, E
Úroveň 7 - V, O, O, D, O, O
Úroveň 8 - S, Q, U, E, A, K
Úroveň 9 - D, U, N, D, E, E
Úroveň 10 - T, E, A, P, O, T
Úroveň 11 - B, U, T, T, E, R
Úroveň 12 - I, N, D, I, G, O
Úroveň 13 - S, T, R, O, U, D
Úroveň 14 - E, L, I, X, I, R
Úroveň 15 - L, I, Q, U, I, D
Úroveň 16 - S, T, A, P, L, E
Úroveň 17 - S, H, I, R, T, S
Úroveň 18 - A, P, P, L, E, S
Úroveň 19 - G, A, D, G, E, T
Úroveň 20 - T, A, N, U, K
Úroveň 21 - S, A, L, A, D, S
Úroveň 22 - D, U, F, F, C, O
Úroveň 23 - P, H, O, N, E, S
Úroveň 24 - A, S, S, E, R, T
Úroveň 25 - O, X, Y, G, E, N
Úroveň 26 - J, O, Y, P, A, D
Úroveň 27 - A, C, T, I, V, E
Úroveň 28 - M, E, N, A, C, E
Úroveň 29 - W, I, N, D, O, W
Úroveň 30 - A, G, E, N, D, A

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Nekonečný život
Pomocí stisknutí ■ a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte ■ a zmáčkněte ↑ ↑ ↓, → △, ↓. Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje
Blouznící Gex
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte ■ a zmáčkněte ↓, → ↑, □ → ← →, ↓, ↓
Nesmrtelnost
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte ■ a zmáčkněte ← →, △ ↓ →, ←
Výběr úrovně
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte ■ a zmáčkněte →, → ←, → △, ↓ → vraťte se do hry a zmáčkněte ■ abyste vyvolali speciální menu.
Časomíra
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte ■ a zmáčkněte → △, → ← △ ✕
Gexův komentář
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte ■ a zmáčkněte △ ← ○ ↑, ↓

GEX 3: DEEP COVER GECKO

Ladicí mód
Zapauzujte hru, podržte ■ a stiskněte ↑ ○ →, ↑ ←, →, ↓
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte ■ a stiskněte ↓, ↑ ← ← △, → ↓
Gexův komentář
Zapauzujte hru, podržte ■ a stiskněte ↓ → ← ○ ↑ →
Stiskněte ■ a Gex vám poví svůj dojem.

GRAND THEFT AUTO

Zadejte následující kódy jako své jméno
GROOVY- Všechny zbraně
WEYHEY- 9 999 990 bodů
BLOWME- Souřadnice
EATTHIS- Maximální stupeň pronásledování
CHUFF- Bez policie
TURF- Všechna města
MADEMAN- všechna města a zbraně
BSTARD- Všechna města, neomezené zbraně a 99 životů
FECK- Liberty City část 1 a 2
TVTAN- San Andreas část 1 a 2

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

Kódy zadávejte místo jména
Nekonečné životy
M, A, V, I, C, A, R
všechny zbraně a neomezená munice
T, O, O, L, E, D, U, P
Zvýšení skóre na skoro deset milionů
B, I, G, B, E, N
Přístup k souřadnicím na mapě
S, W, E, E, N, E, Y
Zvýší úroveň na pět
D, L, D, B, I, L, L
Zruší úroveň
G, R, A, S, S
Přístup do úrovně dvě
M, A, Y, F, A, I, R
Přístup do úrovně tři
P, E, N, T, H, O, U, S, E
Přístup do úrovně čtyři
R, A, Z, Z, L, E
všechny úrovně, všechny zbraně a neomezená munice
S, O, R, T, E, D
všechny úrovně, všechny zbraně, neomezená munice, neomezené životy, souřadnice vaší momentální pozice na mapě, vysoké skóre bez cheatů se deseti milionům a rozšíření úrovní na pět.
H, A, R, O, L, D, H, A, N, D

GRAND THEFT AUTO 2

Uvedené kódy zadávejte namísto jména.
ITSALLUP- Přístup do všech úrovní
NAVARONE- Všechny zbraně.
LIVELONG- Nesmrtelnost
LOSEFEDS- Hra bez policie
DESIRES- Maximální úroveň pronásledování
HIGHFIVE- 5x více peněz
BIGSCORE- 1 000 000 bodů
MUCHCASH- 500 000 bodů
NOFRILLS- Ladicí mód.
WUGGLES- Zobrazí vaše souřadnice.

GRIND SESSION

Nebaví vás dělat jen jednoduché triky, přinášíme vám cheat, se kterým to pořádně rozjedete. Vstupte do šampionátu a zapauzujte hru. Stiskněte ↓ ← ↑, →, ↓, ← ↑, → a můžete to rozjet

H

HEART OF DARKNESS

Cheatový mód
Při zapnutí PlayStationu držte ■ + ■ + ■ + ■ na druhém ovladači, dokud se neobjeví hlavní menu. V "Load Game" si nyní můžete vybrat libovolnou úroveň nebo se v "Show Cinematics" podívat na všechny FMV sekvence.

HERCULES

Hesla úrovní
The Hero's Gauntlet- Had, Medúza, Mince, Medúza
Centaur's Forest- Kentaur, Obrázek Herkula, Minotaur, Lučištník
The Big Olive- Kentaur, Mince, Had, Obrázek Herkula
Hydra Canyon- Mince, Hermia gladiátora, Mince, Voják
Medusa's Lair- Lučištník, Pegasus, Lučištník, Kentaur
Cyclops Attack- Hermia gladiátora, Pegasus, Obrázek Herkula, Lučištník
Titan Flight- Voják, Mince, Mince, Hrom
Passageway of Eternal Torment- Medúza, Voják, Kentaur, Pegasus
Vortex of Souls- Voják, Blesk, Voják, Kentaur
End- Pegasus, Voják, Kentaur, Voják

HOGS OF WAR

Tým Lard
Podepište se jako „MARDY PIGS"
Prohlédnutí FMV sekvencí
Podepište se jako „PRYING PIGS"
Bonusové FMV sekvence
Podepište se jako „WATTA PORK"

I

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Běžkyně ve volném stylu
Ve hře označte "100m Free Style" a stiskněte ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ○ ✕
Vesmírná loď
V "Pole Vault" se kvalifikujte skokem 4,5 metrů na první pokus. Na druhý pokus navyšte laťku na 5,0 metrů a přeskočte ji. Po nastavení laťky poletí okolo vesmírná loď
Tyrannosaurus Rex
V "Shot Put" hoďte vzdálenost složenou ze stejných čísel, např. 11.11 nebo 55.55. Nyní bude Rex vzadu mezi diváky
UFO
V "Javelin" ťukněte jednou na ○ nebo □, abyste se rozeběhli k čáře. Až se objeví ukazatel úhlu, podržte ✕ na víc jak 60 stupňů. Hned jak se začne úhel zvedat, začněte co nejrychleji nabírat rychlost ○ nebo □. Namačkejte nejvyšší rychlost a hoďte oštěp těsně před čárou. Oštěp musí být hozen maximální silou s úhlem větším 60 stupňů. Potom UFO zpadne na stadion s vyčnívajícím oštěpem
Ptáci
V "Discus" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 55.55 nebo 23.23. Potom nad stadionem poletí hejno ptáků.
Krtek
V "Triple Jump" nebo "Long Jump" skočte vzdálenost se stejnými posledními 3 čísly, např. 13.33 nebo 19.99. Z místa vašeho dopadu vyleze krteček, ale bez kalhotek.
Balonek
V "Hammer Throw" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 1.01, 21.21 nebo 35.35. Potom poletí davem diváků balonek
Hlídkový balon
V "High Jump" se kvalifikujte na první pokus. ▶

▶ Na druhý pokus navyšte laťku na 40 cm a přeskočte. Při třetím skoku se objeví h.ídkový balón

J

JACKIE CHAN: STUNTMASTER
Výběr úrovně
V obrazovce s nápisem „Press Start Button" stiskněte ▭ ○ ○ ○ ✕ R2, R2
Všichni draci
V obrazovce s nápisem „Press Start Button" stiskněte ▭ ▭ ▭, ○ ✕ ✕
Prohlédnutí FMV sekvencí
v obrazovce s nápisem „Press Start Button" stiskněte ← → ▭ ○ ○ ○ ○

JERSEY DEVIL
99 životů
Při hře stiskněte ○ ✕ ○, ○, ○, ○

L

LANDMAKER
Pro přístup do všech kol v Puzzle módu potřebujete ovladač v portu 1 i 2. S ním pak v hlavním menu stiskněte tuto kombinaci ←, → ←, ←, → → ←, →, ○. Až budete chtít přeskočit o kolo dopředu nebo nazpět, použijte na druhém ovladači ↑ ↓.

LEGACE OF KAIN: SOUL REAVER
Všechny kódy se aktivují po stisknutí ▬ a podržením ▭ nebo ▭
Doplnění zdraví
↓, ○ ↑ ← ↑ ←
Zvýšení úrovně zdraví -
→ ✕ ← ○, ↑ ↓
Zvýšení úrovně zdraví
→ ○, ↓, ↑ ↓ ↑
Ublížení Razielovi -
← ○, ↑ ↑ ↓
Doplnění magie a "Glyphu"
→, →, ← ○, → ↓
Zvýšení "Glyphu" na maximální úroveň -
○, →, ↓, →, ↑ ○, ←
Zapnutí "procházení skrze bariéry" schopnost.
↓, ○ ○, ← → ○ ↑
Zapnutí "Soul Reaver" schopnost -
↓, ○, ▭, → → ↓, ↓, ←, ○, ↓ →
Zapnutí "přeřezání zdí" schopnosti -
○ ↓, ▭, →, ↑, ↓.
Zapnutí "Force" schopnost
←, →, ○, ←, →, ←
Zapnutí "plavací" dovednosti -
↑, ○, ↓, →, ○, ←, ↑
Zapnutí "Constrict" dovednost.
↓, ↑, →, →, ○, ↑, ↑, ↓
Ohnivý Reaver -
↓ ↑ → ↑, ↓ ←, ○, →, ↓
Další varianta ohnivého Reavera -
○, →, ↓, ○, ↑
Ariel Reaver (pouze grafický efekt) -
✕ → ↑ ↑, ○, ←, ←, → ↑
Kain Reaver (pouze grafický efekt)
✕, ○, →, ○, ←, ←, →, ↑.
Všechny schopnosti -
↑, ↑ ↓ → → ← ○ → ← ↓

M

MEDAL OF HONOUR
Jděte do "Options" obrazovky z "War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty
Neomezené munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSIDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE
Různá vylepšeníčka- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Mód Murphyho- MOSTMEDALS
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za veloc raptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Otta- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMILK

MEDIEVIL
Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte ▭ a stiskněte ↓ ↑ ○ ○ ○ ○ ↓ ↑ ○ ○.
Rozšířený cheat mód
Zapauzujte hru, podržte ▭ a stiskněte ○ ○ ○ ○ ○, ○, ← ○ ↑ ↓, → ○ ← ← ○ → ○ ← ← ○, ○, ↓ ○, ○, →

MEDIEVIL 2
Cheat menu
Zapauzujte hru, držte ▭ a stiskněte ← ↑ ○ ○ → ○, ↑ ○

METAL GEAR SOLID
Nekonečná munice
Po zvládnutí testu mučení dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s Bandanou.
Neviditelnost
Po selhání testu mučení (zmáčknutím ▬) dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s tajnou jednotkou pro kamufláž
Alternativní kostýmy
Dohrajte hru do jednoho konce. Pokračujte dál a dohrajte ji do druhého (viz výše). Na konci této druhé hry přijde odměna, a když se Snake ve výtahu svlékne ze svého potápěčského úboru, objeví se ve smokingu ve stylu Jamese Bonda. Přehrajte hru znova a Snake je vymění za ninjovský oblečel

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS
Fotoalbum Mei Ling
Dokončete mód p. žen s nejlepším časy u všech třiceti úrovní v time attack. Potom se zpřístupní menu "Extras"

MICRO MANIACS
Síla speciálů na maximum
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte ▬ a stiskněte ○ ✕ ▭, ○, ↑ ○, ↓ ↑ ↓ ✕ ○
Rozmazané pohyby
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte ▬ a stiskněte ○ ○, → ○, ↑ → ○ ↑ ○
Zvýšení inteligence protivníků
Vstupte do obrazovky voleb a označte "Secret Options". Držte ▬ a stiskněte ○ ↑ ○, ○, ← ○, ○ ○ ✕ ↓

MISSION: IMPOSSIBLE
Vzkaz od programátorů
Zadejte "TTOPFSECRETT" jako kód do "Load Game"
Prohlédnutí všech FMV sekvencí ve hře
Zadejte "SEECOOLMOVIE" jako kód do "Load Game"
Zpomalené pohyby
Zadejte "IMTIREDTODAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password"
Turbo mód
Zadejte "GOOUTTAMYWAY" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password"
Superskok
Zadejte "BIONCLJMPER" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password"
Vypnutí umělé inteligence
Zadejte "SCAREDSTIFFF" jako kód do "Load Game" a ignorujte zprávu "Bad Password"

MORTAL KOMBAT 3
Cheat menu
Po obrazovce "Prepare For Kombat" stiskněte ✕, ▭, ▭. Při správném zadání uslyšíte činely. Na straně kostky "Kombat" stiskněte ↑ a objeví se modrý otazník.
Rozšířené cheat menu
Na obrazovce copyright namačkejte ✕ ○, ○ ▭, ▭, ▭ ▭ ▭, ▭. Při správném zadání uslyšíte "You ... never win"
Náhodný výběr bojovníka
Na obrazovce výběru bojovníka stiskněte ↑ + ▬

MORTAL KOMBAT 4
Cheat menu
Vyberte mód versus a zadejte 302 213 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky voleb. Označte "Versus Screen Enabled" a držte Block + Run, dokud se neobjeví "cheat menu"
Hraní za Gora
Dokončete hru za Shinnoka a uložte ji. Zpřístupněte "Cheat menu". V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑(3), ← (obrázek Shinnoka) a Run + Block
Hraní za Noob Saibota
Dokončete hru za Reika a uložte ji. Vyberte mód versus a zadejte 012 012 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky výběru bojovníků. V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte "Invisible". Nyní stiskněte ↑, ↑, ← (obrázek Reika) a Run + Block.
Nová zbraň
Dokončete hru za Kaie. Pak začněte novou hru za Kaie a vaší novou zbraní bude Raidenova hromová hůl
Jiné kostýmy
Označte bojovníka, držte Block a stiskněte libovolné tlačítko (max. 3)
Jiné zbraně
Předchozí metodou si vyberte třetí kostým.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
Nekonečné kredity
V obrazovce story stiskněte ↓ ↓ ↑ ↑, →, → ←, ←. Při správném zadání uslyšíte zvuk a stav kreditů se změní na "Freeplay"
Hraní za Chameleona
Vyberte některého ninju (muže) a držte ← + ▭ + ▭ + ○ + ○, dokud nezačne zápas. Když začne souboj, váš ninja vybouchne a objeví se Chameleon
Výběr arény
V obrazovce výběru bojovníků označte Sonyu a stiskněte ↑ + ▬. Při správném zadání se obrazovka zachvěje a ozve se rána.
Náhodný výběr postavy
V obrazovce výběru bojovníků stiskněte ↑ + ▬
Zpřístupnění "?"
Na čtverci "Konfigure Kombat" podržte ▭ + ▭ + ▭ + ▭ a stiskněte ↑

MOTO RACER
Kody zadávejte rychle v hlavním menu. Při správném zadání slyšíte zvuk motoru.
Zpřístupnění všech tratí
↑ ↑ ← → ↓ ↓ ○ ▭ ○ ✕
Zpřístupnění všech obrácených tratí
↓ ↓ → ← ↑ ↑ ○ ▭ ○ ✕
Převrácený mód
← → ← → ○ ○ ▭, ▭, ○ ✕
Motorky Pocket bike
↑ ↓ ▭ ▭ ↓ ↑ ▭ ✕
Rychlost počítače 50 km/h
↓, ↓ ↓ ○ ▭ ○ ▭ ↓ ↓ ✕
Super zrychlené motorky
↑ ↑ ↑ ○, ▭ ○ ▭ ↑ ↑ ✕
Motorky budoucnosti
↑ ↑ ↑ ↓ ▭, ▭, ▭, ▭ ○ ✕
Noční tratě
↑ ○, ▭, ↓ ○ ▭ ○ ← ▭, ✕
Motorky bez jezdců
← ← ○ → → ↑ ↓ ▭ ▭ ✕
Jezdci bez motorek
→ → ○, ← ← ↓ ↑ ▭, ▭, ✕

MOTO RACER 2
Bonusové tratě
V hlavním menu namačkejte ▭, ▭, ↑ ← ○
Rychlejší motorky
V hlavním menu namačkejte ↑ ↑ ↑, →, ← ○, ▬
Vyšší skoky
V hlavním menu namačkejte ← ← ↑, ↑, → → ↓ ↓, ○ ○ ✕
Soupeři dosahují 50 km/h
V hlavním menu namačkejte ○, ○ → ←, ▭ ▭ ✕
Vybojování Ultimate Championship
V hlavním menu namačkejte ▭, ▭ ↑, ↑ ○ ○ ↓ ↓, ▭ ○ ○ ○ ↑ ↓ ? ○ ▭, ▭, ○ ▭ ▭ ▭ ↑ ↓ ↑ ○ ○ ○

MUPPET RACEMANIA
Následující kódy zadávejte na úvodní obrazovce a po zadání stiskněte tlačítko Start
Všechny tratě -
○ ○ ✕ ○ ○ ✕ ○ ○, ○ ✕
Všechny postavy a vozidla
○ ○ ○, ○ ○ ✕ ○ ○ ✕, ○
Závěrečné titulky -
○ ○, ○ ○ ✕ ○ ○ ○ ○ ✕

N

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT
Chcete-li tyto cheaty aktivovat, napište místo vašeho jména
xcntry AutoCross závod v kaňonu
mnbeam SpaceRace závod na kosmické ... od
playtm The Room d gita ... tr ky
xcavb ... averns cesta do podzemí
gldfsh Scorpio 7 závody pod vodou
mcityz Empire City bonusový okruh
seeall umožní hrát hru a používat úhel pohledu z režimu Replay
spo ... t - aktivuje všechny vozy včetně E... N... na' a všechny okruhy kromě bonusových
rocket E ... Nino
Těžké auto
Na obrazovce s tachometrem podržte ▬+ ○+ ○. Držte je, dokud se hra nenahraje
Rychlejší auto o 25%
Na obrazovce s tachometrem podržte ←+ ○+ ○. Držte je, dokud se hra nenahraje.
Jízda bez nehod
Na nahrávací obrazovce ↑, ↓ ↑, ←, →

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE
Požití alkoholu
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ▭ ▭
Zpomalené auta počítače
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ← ○ ○
Následující kódy napište místo svého jména. Nezapomeňte je uk.ádat na paměťovou kartu
Auto Phantom- Flash
Auto Titan- Hot rod
Policejní helikoptéra (Test Drive)- Whirly

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000
Přístup ke všem autům
Podepište se jako "ALLPORSCHE"

NHL '99
Následující kódy zadávejte v obrazovce pro kódy
Jiný jersey- 3RD
Týmy EA a EA STORMS- FREEEA
Tým EA Blades- EAEAO
Bez brankářů- PULLED
Sekvence Stanley Cupu- VICTORY
Malí hráči s velkými brankáři- PLAYTIME
Malí hráči- brankář - NHLKIDS
Mód velkých hlav- BRAINY
Velcí hráči- BIGBIG
Rychlejší hra- SPEED
Ještě rychlejší hra- SPEEDY
Gól pro domácí tým- HOMEGOAL
Gól pro hostující tým- AWAYGOAL
Superhráči- MARK JOHNSTON

NHL ROCK THE RINK
Mod King of the Rink pro dva hráče v titulní obrazovce stiskněte ▬ ○ ▭ ▭, → ← ↓ ✕
Všechny hřiště POWER SLAM
Všechny zvukové efekty NO CHANCE
Bonusové pohyby IAMWEAK
Dlouhé oslavy
Zapauzujte hru těsně před koncem a stiskněte → → ↑ ↓ ← ○ ○ ○
Odemknutí týmu NHLBAILEY

NIGHTMARE CREATURES
Cheat mód
Zadejte jako heslo ← ↑ ○ ↓ ○ ○ ✕ ↑ nebo ←, ↑ ○, ↓ ○, ○ ○ ↓
Ladicí mód
Zapněte Cheat mód a namačkejte ▭(3x), ▭(3x), ▭(3x), ▭(3x) ▬
Smrt jednou ranou
Zapněte Cheat mód a namačkejte ▭, ▭, ▭ ▭ ▬
Malé příšery
Zapněte Cheat mód a namačkejte ▭ ▭ ▭ ▭, ▭, ▭ ▬
Všechno je rozmazané
Zapněte Cheat mód a namačkejte ▭ ▭ ▭ ▭ ▭, ▭ ▭ ▬
Výběr úrovně
v hlavní obrazovce namačkejte ▭ ▭ ▭ ▭ ▭, ▭ ▬

NIGHTMARE CREATURES 2
Procházení zdmi
V hlavním menu podržte ▭ + ▭ + ○ + ○ a stiskněte ▬
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte ▭ + ▭ + ○ + ○ a stiskněte ▬

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING
Z hlavního menu si vyberte volbu "Time-Trial" a označte položku "use competition access code"
Všechny tratě-
L O T S O F F E A R
Všechna vylepšení-
L O T S O F G E A R
Trať pro triky-
M O N K E Y B I K E
Všichni jezdci-
G O O B E R S
Zrcadlový mód-
E D O M R O R R I M
Měsíční gravitace-
B I G F L O A T E R
Cartoonovská grafika (Haworth Hill)-
T O O N [mezera] I T [mezera] U P
Tečkovaná grafika (Sunshine Forest)-
L O T S O F D O T S
Ufounský cheat (Dry River Valley)-
A B D U C T I O N
Lávové závody (Aso Volcano)-
L A V A L A N D 2
V ... (Cuevas Del Drac)-
J A C K E D [mezera] I N

P

PANDEMONIUM
Volba úrovně
Zadejte jako heslo "BORNFREE"
Nesmrtelnost
Zadejte jako heslo "HARDBODY"
31 životů
Zadejte jako heslo "VITAMINS"
Srdce navíc k životu
Zadejte jako heslo "CORONARY"
Nesmrtelní protivníci
Zadejte jako heslo "EVILDEAD"
Přehození postav
Zadejte jako heslo "BODYSWAP". Při hraní stiskněte ○
Speciální zbraně
Zadejte jako heslo "OTTOFIRE"
Bonusová obrazovka
Zadejte jako heslo "CASHDASH"

PANDEMONIUM 2
Výběr úrovně
Zadejte "GETACCES" nebo "OCMCKKEJ" jako heslo
Nesmrtelnost
Zadejte "NEVERDIE" jako heslo
Plné zdraví
Zadejte "HORMONES" jako heslo
Zbraně
Zadejte "MAKMYDAY" jako heslo.
31 životů
Zadejte "IMMORTAL" jako heslo.
Zrychlený mód
Zadejte "SKATBORD" jako heslo
Mutantní mód
Zadejte "GENETICS" jako heslo
Příšery se obnovují
Zadejte "JUSTKIDN" jako heslo

PORSCHE CHALLENGE
Cheaty zadávejte v hlavním menu
Cheat menu- ○ ○ ○
Neomezené napojení ▭ + ▭, ▭ + ▭ + ○
Přístupný tovární jezdec- → + ○ ←+ ▬+ ✕
Testovací černé Porsche- → + ○ ← + ○ + ▬
Auta hráčů skáčou- ○ ✕, ○
Všechna auta skáčou- ↑+ ○ ↑ + ✕ ↑ + ○ ↑ + ✕ ↑ + ○, ↑ + ✕.
Zrychlená auta- ▬ + ○ ▬ + ○ ▬ + ○ + ○
Superauto- ▬ + ○ ▬ + ✕, ▬ + ○ + ✕
Zrcadlový mód- ← + ✕, ↓+ ○, → + ○
Interaktivní tratě- ↓ + ▬ ↑ + ▬ ▬ ▬
Dlouhé tratě- ↑ + ▬ ↓ + ▬ ▬ ▬
Nebezpečná jízda- ↑ ←, → + ▬
Vysoké hlasy- ↑ ○, ↑ ○
Prohlédnutí konečné sekvence a titulek
○ ✕ ← + ▬ → + ▬

Q

QUAKE 2
Bronzový cheat- Dokončete hru na jednoduchou obtížnost
Stříbrný cheat- Dokončete hru na střední obtížnost
Zlatý cheat- Dokončete hru na vysokou obtížnost

R

RAINBOW SIX
Odhalení všech map- V hlavním nebo "Pause" menu podržte ▭ a stiskněte ✕ ○, ○ ○ ○, ○ ✕.
Závěrečná animace- V hlavním nebo "Pause" menu podržte ▭ a stiskněte ○ ○ ○ ○ ○ ○ ✕
Doplnění zdraví- V hlavním nebo "Pause" menu podržte ▭ a stiskněte ○ ○ ✕ ○ ○ ✕ ○, ○
Neviditelní rukojmí- V hlavním nebo "Pause" menu podržte ▭ a stiskněte ○ ○ ○ ○ ✕, ○ ✕ ○
Odemčení všech dveří- V hlavním nebo "Pause" menu podržte ▭ a stiskněte ○ ○ ○ ○ ✕ ○ ○ ○
Více munice- V hlavním nebo "Pause" menu podržte ▭ a stiskněte ○ ○, ○, ○, ○ ○ ✕ ○
Hra bez teroristů- V hlavním nebo "Pause" menu podržte ▭ a stiskněte ○ ○ ○, ○ ○ ✕, ○ ○
Supermuž- V hlavním nebo "Pause" menu podržte ▭ a stiskněte ✕ ○ ○ ○ ○ ○ ✕ ✕
Všichni za sebe- V hlavním nebo "Pause" menu podržte ▭ a stiskněte ○ ○, ○ ✕ ○ ○ ✕, ○

ROLLCAGE STAGE 2
Jako heslo zadejte následující kody
Aktivuje Survivor mód
HERE TODAY, GONE, LATE AFTERNOON
Aktivuje všechno
I WANT IT ALL AND I WANT IT NOW
Aktivuje Demolition mód
IS IT COLD IN HERE OR IS IT JUST ME?
Aktivuje Mirror mód
I AM THE MIRROR MAN, OOOOOOOOO'
Aktivuje Bubble Soccer mód
IM OBVIOUSLY SICK AS A PARROT
velká obtížnost Mistru
MASTERS IS AS HARD AS NAILS MON'
Aktivuje všechny tratě -
NOW THAT'S WHAT I CALL RACING .47
Aktivuje Pursuit mód
PURSUIT, A SUIT MADE FROM CATS
Aktivuje všechna auta
WHEELS, METAL, ITS... THE BIN
Aktivuje Ghost auta autorů
WELL IF IT AINT THEM PESKY KIDS
Aktivuje všechny bojové tratě
YOU HAVE A LOTA EXPLODING TO DO

S

SILENT HILL
Extra menu
Stiskněte v "Options menu" ▭ ▭ ▭ nebo ▭

SLED STORM
Zadávejte kódy v obrazovce options položce Load/Save
Hraní za Sergeie-
□ ▭ □ ▭ △ ▭ ⊗ ○
Hraní za Jackala-
▭ ▭ ○ ▭ □ ▭ ▭ △
Skútr s lyží-
○ △ □ ▭ ▭ ▭ ⊗ △
Demo trať-
▭ ▭ △ □ △ ▭ ○ ⊗
Zrcadlové tratě-
○ ▭ ▭ ▭ ▭ ⊗ △ ▭
Obrácené tratě-
○ ▭ ⊗ □ ▭ ⊗ △ ○
Super Snocross 6-
□ ⊗ △ △ ▭ ▭ ○ △
Kompletní Open Mountain Championship-
□ ⊗ ▭ □ ○ ▭ ○ △
Levnější upgrady-
⊗ ▭ ○ △ □ □ △ ▭
Dance mix-
▭, △, □, ▭, △, □, ○, □
Mlha-
□ ▭ ⊗ □ ▭ ⊗ △ ○

SPEC OPS
Získali jsme tento cheat těsně před uzávěrkou tohoto čísla, proto jsme neměli možnost ho vyzkoušet, ale náš zdroj je přinejmenším spolehlivý.
Tlačítkem ▬ přerušte hru. Po zapauzování hry podržte tlačítka ▭ a ▭ a co nejrychleji namačkejte □, △, ○, ○, ⊗, ⊗, ⊗, □, □, ⊗, ⊗. Jestli se vám povede cheat úspěšně zadat, uslyšíte výkřik.

SPYRO THE DRAGON
Kódy se zadávají v inventáři
Nekonečné životy
□(6x), ○, ↑, ○, ←, ○, →, ○
Volba úrovně
□, □, ○, ←, →, ←, →, ○, ↑, ↓

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER
Demo Crash Team Racing
V úvodní obrazovce podržte ▭ + ▭ a stiskněte □
Nalezení drahokamu
Podržte ▭ + ▭ + ▭ + ▭ a Sparks vám ukáže směr k nejbližšímu diamantu
Následující kódy se zadávají při zapauzování hry
Všechny dovednosti-
○(4x), □
Velká hlava-
↑(4x), ▭(4x), ○
Placatý mód-
← → ← → ▭ ▭, ▭ ▭, □
Červený Spyro-
↑ → ↓ ← ↑ □ ▭, ▭, ▭, ▭, ↑ ← ↓ → ↑ ○
Modrý Spyro-
↑ → ↓ ← ↑ □ ▭ ▭, ▭ ▭ ↑ ← ↓ → ↑ ⊗
Růžový Spyro-
↑ → ↓ ← ↑ □ ▭, ▭ ▭, ▭, ↑ ← ↓ → ↑ □
Zelený Spyro-
↑ → ↓ ← ↑ □ ▭, ▭ ▭ ▭ ↑ ← ↓ →, ↑ △
Žlutý Spyro-
↑ → ↓ ← ↑ □ ▭ ▭ ▭ ▭ ↑ ← ↓ → ↑ ↑
Černý Spyro-
↑ → ↓ ← ↑ □ ▭ ▭ ▭ ▭ ↑ ← ↓ → ↑ ↓
Titulky-
□ ○ □ ○ □ ○ ← → ← → ← →

STAR WARS E1: JEDI POWER BATTLES
Hraní za královnu Amidalu
Nejdříve dohrajte hru na obtížnost Jedi s Obi-Wanem Kenobi. Poté označte (nepotvrzovat) Obi-Wana. Stiskněte ▬. Obrázek Obi-Wana nahradí obrázek královny Amidaly. Teď už jen stiskněte ⊗ a můžete začít hrát jako královna Amidala.
Hraní za Kapitána Panaku
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Plo Koonem. Poté označte (nepotvrzovat) Plo a stiskněte ▬. Obrázek Kapitána Panaky nahradí obrázek Plo Koona. Teď už jen stiskněte ⊗ a můžete začít hrát jako Kapitán Panaka. Upozornění: Kapitán Panaka a královna Amidala používají pouze pěst a blaster (střelná zbraň).
Hraní za Darth Maula
Nejdříve dohrajte hru na obtížnost Jedi s Qui-Gon Jinnem. Poté označte (nepotvrzovat) Qui-Gon Jinna a stiskněte ▬. Obrázek Qui-Gon Jinn bude nahrazen Darth Maulem.
Tajné úrovně
11. úroveň: Droidekas – Dokončete hru za Plo Koona
12. úroveň: Kaadu Race – Dokončete hru za Adi Gallia
13. úroveň: Gugan Round-up – V průběhu hry nalezněte tři Gugan artefakty
14. úroveň: Survival Challenge – Dokončete hru za Mace Windu.
Super zbraň Ultimate Saber
Ve 14. úrovni bojujte proti 100 protivníků všech typů jednotek pro zpřístupnění Ultimate Saber. S Ultimate Saber máte schopnost zabíjet všech nepřátel (kromě bossů) jednou ranou. V menu přerušené hry si pak nastavíte, jestli je zbraň aktivní.

STAR WARS: EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE
Ladicí mód
V hlavním menu označte "Options" (nepotvrzovat) a namačkejte △, uslyšíte pípnutí. Pak podržte současně ▭ + ▬ + △ a dostanete se do menu se spoustou nastavení.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS
Hraní za Garudu
Dohrajte všechny E mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód minimálně 10krát

Hraní za Kairiho
Zpřístupněte Shadowa, pak dohrajte všechny C mise v expert módu, nebo dohrajte hru 20krát a s Bisonem dvakrát

Hraní za Shadowa
Zpřístupněte Garudu a dohrajte všechny D mise v expert módu, nebo dohrajte Arcade mód 14krát.

Zpřístupnění bonusové hry
Jděte do hlavního menu a v něm najeďte a zmáčkněte ▬ na "Bonus" 5krát, "Option" 3 krát, "Versus" jednou a nakonec najeďte na "Director" a zde stiskněte ▬ 2krát

Hraní za Hayateho
Zpřístupněte Kairiho a dohrajte do konce B mise v expert módu, nebo dohrajte hru 24krát a s Bisonem 2krát

Zpřístupnění všech postav
Jděte do hlavního menu. Poté označte "Bonus" a stiskněte 2krát ▬, označte "Director" a stiskněte ▬ 4krát, označte "Practice" stiskněte ▬ jednou, na konec označte "Arcade" a stiskněte ▬ 4krát

Zpřístupnění módu vs. Bison
Jděte do hlavního menu. Označte "Bonus" a stiskněte ▬ 13krát, označte "Director" stiskněte ▬ 4krát a jako poslední označte "Bonus" a zde stiskněte ▬ 13krát.

STREET SK8ER
Kódy zadávejte v hlavním menu.
Zpřístupnění všech bran a zrcadlových trat
→ □ □ ← □ ○, ▭, ▭
Všechna prkna
→ → ▭, ▭ ← ← ▭ ▭
Hra za Sarah
← ← □ → → ○ ▭ ▭
Hra za Micka
← → ○ □ ▭ ▭ ▭, ▭
Hraní za Bonobo
→ □ ← ← ○, ○ □ □
Hraní za Saho
Dohrajte "Street Tour" dvakrát s Frankie
Zpřístupnění všech bran
Pokaždé, když dohrajete "Street Tour" s normální postavou, dvě modré brány budou zpřístupněny. Dohrajte "Street Tour" se všemi čtyřmi jezdci a brány se zpřístupní všechny
Speciální prkna
Pokaždé, když dohrajete "Street Tour" s bonusovou postavou, zpřístupní se pět prken. Dohrajte "Street Tour" se všemi čtyřmi jezdci a prkna se zpřístupní všechny
Zrcadlové tratě

STREET SK8ER 2
Náhradní kostýmy
Držte ▭, ▭, ▭ nebo ▭ a vyberte "Skate"
Cheaty se zadávají na obrazovce s nápisem "Press Start Button"
Všechny tratě
← → ← → ○ ○ ▭, □
Všechna prkna
Všechny postavy
← ← → ○, ▭, □ → ▭
Dovednostní level a atributy na maximum
▭ □ ← ← ▭ ← ▭, ←
Prohlédnutí FMV sekvencí
▭ ▭ ▭ ▭ ▭ ▭ ▭ ▭

SYPHON FILTER
Výběr mise
Přerušte hru, vstupte do "Options", označte "Select mission" a současně stiskněte
▭ + ▭ + ▭ + ▭ + □ + ○ + ⊗
Všechny zbraně s neomezenou municí
Přerušte hru, označte "Weapons" a současně stiskněte ▬ + ▭ + ▭ + ▭ + ○ + ⊗
Superobtížnost
V hlavní obrazovce stiskněte současně
▭ + ▭ + ▭ + □ + ○ + ⊗.
Slabí nepřátelé
Přerušte hru, označte "Map" a podržte → + ▭ + ▭ + ▭ + ○ + ⊗

SYPHON FILTER 2
Těžký mód
Na hlavní obrazovce označte New Game (nepotvrzujte!) a stiskněte zároveň
↑ + ▬ + ▭ + ▭ + □ + ○ + ⊗
Výběr úrovně
Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte) a podržte tlačítka
→ + ▭ + ▭ + ○ + □ + ⊗
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku "Cheats"
Smrt jednou ranou
Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte) a podržte tlačítka ▬ + ▭ + ○ + □ + ⊗. Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats.

T

TARZAN
Cheatový mód
V hlavním menu namačkejte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓. Pod volbou "Load Game" se objeví volba CHEAT
Výběr úrovně
Zapněte CHEAT mód a v něm namačkejte ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭. Jestli že jste zadali kód správně, uslyšíte signál
Nekonečné životy
Zapněte CHEAT mód a v něm namačkejte ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭. Jestli že jste zadali kód správně, uslyšíte signál

TEKKEN 3
Speciální kostýmy
Kostýmy vyberete tlačítkem START nebo △
Jin- Hrajte s ním 50krát
Xiaoyu- Hrajte s ní 50krát
Anna- Hrajte s ní 25krát
Gunjack- Hrajte s ním 10 krát
Tiger- Zpřístupněte všechny konečné sekvence ostatních postav
Speciální postavy
Gon- Vybojujte mód Tekken Ball a v něm Gona poražte, nebo se podepište v Survival módu jako GON
Dr. Boskonovitch- V Tekken Force módu vybojujte tři klíče. Na konci čtvrté úrovně budete bojovat s doktorem Boskonovitchem, porazte ho a je váš

TENCHU 2
Výběr úrovně
V obrazovce mapy najeďte do Load/Save, podržte ▭ a stiskněte ↑ ↓ □ ↑ ↓ □ ↑ ↓ □ ↓ ↑ ⊗
Hraní za Tatsumara
Dokončete hru za Rikimara a Ayame

TERRACON
Cheat mód: stiskněte △, ↑, □, →, ⊗, ↓, □, ←
Následující cheaty se zadávají při zaktivovaném cheat módu.
Doplnění energie- □ □ ○ △
Všechny power-upy- □ △ □ △
Neomezené životy- □ ○ ○ ○
Opičácký mód- □ ↑ □ ↓
Gumídek- □, ○, ↑, ↓

THEME PARK WORLD
Zapomenutí půjčky
V parku stiskněte osmkrát [← ↓ ⊗, ○], ▬. Při správném zadání uslyšíte zvuk
Zlaté vstupenky
V parku stiskněte čtyřikrát [↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○], ▬. Při správném zadání uslyšíte zvuk
Super cheat
V parku stiskněte osmkrát [↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓], ▬. Při správném zadání uslyšíte zvuk

THIS IS FOOTBALL
Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt
Malí hráči- □ ▭, → ▭ ▭
Malé hlavy- ▭, ↓ ▭, ▭ ○
Velké hlavy- △ △ ▭, ▭ ▭
Hlava jako míč- ← ▭ ▭ ▭, ▭
Překvapení- ↓ ▭, ▭ ▭ △
Hráči v teplákových soupravách-
○ ▭, ← ▭ △
70. léta- ▭ ▭ ▭ ○ ▭
Černobílé obrázky- ↑ ▭ ▭ ▭ ▭

TINY TANK
Obrazovka cheatů
Podržte současně ▭ + ▭ + ▭ + ▭ + ← + □ + △ + □ a stiskněte ⊗ v menu "Stamper". Po správném zadání se objeví obrazovka s cheaty
Cowboy Hat
Když zabijete Big Barta v prvním kole, ztratí svůj klobouk a vy si ho můžete vzít. Jestli vás ale zabijí, o klobouk přijdete.

TOCA: TOURING CAR
Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče
Znemožnění detekce kolizí- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Kar katurní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS
Prémiová auta- CMGARAGE
Střelení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINJP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

TOMB RAIDER
Přeskočení úrovně
V inventáři stiskněte
▭, △, ▭ ▭ ▭, ▭, ○ ▭
Všechny zbraně a dobytí munice
V inventáři stiskněte
▭ ▭ △ ▭ ▭, ○, ▭, ▭

TOMB RAIDER II
Přeskočení úrovně
Držte ▭ a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte ▭, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dopředu s přemetem ve vzduchu
Všechny zbraně
Držte ▭ a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte ▭, otočte se třikrát o 360 stupňů a skočte dozadu s přemetem ve vzduchu.

TOMB RAIDER III
Všechny klíče a tajemství
Při hře stiskněte ▭(5x), ▭, ▭ (3x), ▭, ▭, ▭, ▭ (2x), ▭, ▭ (2x), ▭ ▭
Krystaly, lékárničky a všechny zbraně
Při hře stiskněte ▭, ▭ (2x), ▭ (4x), ▭, ▭, ▭ (2x), ▭, ▭ (2x), ▭ (2x), ▭, ▭ (2x), ▭
Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte ▭, ▭, ▭ (2x), ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭ (4x), ▭, ▭, ▭ (4x), ▭

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Při zadávání cheatu je nutné být otočen přesně na sever
Přeskočení úrovně
V inventáři označte "LOAD", stiskněte ▭ + ▭ + ▭ + ▭ + △ a na konec ↑
Všechny zbraně
V inventáři označte "SMALL MEDIPACK", stiskněte ▭ + ▭ + ▭ + ▭ + △ a na konec ↑
Všechny artefakty
V inventáři označte "LARGE MEDIPACK", stiskněte ▭ + ▭ + ▭ + ▭ + △ a na konec ↓

TOMORROW NEVER DIES
Dokončení mise
Zapauzujte hru a stiskněte ▬ ▬ ○ ○ ▬ ○
Volba úrovně
V menu výběru mise naťukejte ▬ ▬ ○ ○, ▭, ▭ ○ ▭ ▭
50 lékařských balíčků a všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte ▬ ▬ ○ ○, ▭, ▭ ▭ ▭
Ladicí mód
Zapauzujte hru a stiskněte
▬ ▬ ○ ○ ▭ ▭, ▭
Pro jeho vypnutí zapauzujte hru a stiskněte
2x ▬ 2x □, ▭ ▭ ▭
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
2x ▬ 2x ○ △ ▬
Žádné zdi
Zapauzujte hru a stiskněte
▬ ▬ ○ ○ △ △ △ △
Pro deaktivaci opakujte stejný postup.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Cheaty zadávejte během zapauzované hry a držení ▭
Všechny arény-
△, →, ↑, □, △, ←, ↑, □, △
Statistiky na 13- ⊗, □, □, ○, ↑, ↓
Velké hlavy- □, ○, ↑, ←, ←
Neomezené speciálních bodů-
⊗, △, □, ↓, ↑, →

V

V-RALLY 2
Zpřístupnění všeho
V menu OPTIONS vstupte do "Game Progression" a namačkejte ▭, ▭, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ⊗, ⊗ + ▬. Nyní s ⊗ zaktivujte položka.

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE
Chcete-li mít přístup do úrovní prvního dílu, pauzněte hru a vyměňte disk za CD prvního dílu *Vigilante 8*. Objeví se zpráva "V8 levels enabled". Vložte zpět disk druhého dílu, opusťte rozehranou hru a budete moci hrát i v původních úrovních.

Najeďte na "Game Status" v Options obrazovce, stiskněte dohromady ▭ a ▭ a zadejte následující kódy
Superrakety- BLAST_FIRE
Těžší auta- GO_RAMMING
Velká kola- GO_MONSTER
Zpomalený mód- GO_SLOW_MO
Arcade mód bez protivníků- HOME_ALONE
Prohlédnutí závěrečného videa- LONG_MOVIE
Vypnutí gravitace- NO_GRAVITY
Rychlá akce- QUICK_PLAY
Nesmrtelnost- ELBICNIVNI
Všechna auta- LLA_KCOLNU
Maximální vylepšení aut- LLA_DORTOH
Rychlá střelba- RAPID_FIRE
Rychlejší auta- MORE_SPEED
Lehčí auta- HI_CEILING
Nalákání nepřátel- UNDER_FIRE
Vysoké zavěšení- JACK_IT_UP
Velká kola- GO_MONSTER
Vypnutí létacího Power-up- DRIVE_ONLY
Stejná auta v multiplayer- MIXED_CARS
Vypnutí všech kódů- NO_CODE

W

WALT DISNEY WORLD QUEST: MAGICAL RACING TOUR
Hraní za Jiminiho Cricketa- Postavte celou skládanku
Hraní za Neda Shredbettera- Dokončete Trophy Challenge

WARCRAFT II
Při hře stiskněte ▬, vstupte do obrazovky kódů a zadejte
Peníze, dřevo a olej- VLDZ
Všechna kouzla a doplněná mana- VRYLTTL
Zobrazení mapy- NSCRN
Rychlejší dřevorubci- HTCHXNS
Všechny upgrady- CKMT
Nesmrtelnost- TSGDDYTD
Přeskočení úrovně- NTTHCLNS
Urychlení stavby- MKTS

WIP3OUT
Všechny následující cheaty se vpisují do jména hráče v "Options" položce "Game Setup"
Přístup ke všem tratím- WIZZPIG
Přístup k "Phantom" třídě hry- AVIN.T
Přístup ke všem týmům- JAZZNAZ
Žádné srážky- NOWHEELS
Nekonečné štíty- GEORDIE
Nekonečný Hyperthrust- MOONFACE
Nekonečné zbraně- DEPUTY

X

XENA: WARIOR PRINCESS
Volba úrovně
Označte "New Game" a stiskněte -
△ □ ○ △, □ ↑, ↑, ↑
Následující cheaty se zadávají v hlavním menu.
Plné štíty a útok- △ □ △, □ □ ↑ ↑ ↑
Nesmrtelnost- ↑ ↑ ↑ ○ □ ↑ → ←

VAROVÁNÍ
Bohužel nejsme schopni zaručit 100% funkčnost všech cheatů. Tam, kde to je možné, všechny kódy testujeme, v některých případech to však vzhledem k množství nejnovějších cheatů není možné, v takovém případě však čerpáme z osvědčených zdrojů.

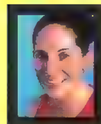
Všechny cheaty jsou určeny pro evropskou (PAL) originální verzi hry, takže pokud vlastníte jinou verzi (ať už americký originál nebo pirátskou), je dost možné, že budete neúspěšní.

V případě, že jste majitelem PAL originálu, ujistěte se, že zadáváte cheaty správně a se splněním všech uvedených podmínek. Pokud opravdu nefungují, informujte nás prosím na naší Hotline 02/369935. Děkujeme za pochopení.

DOWNLOAD

ŠÍLENÁ JÍZDA S TROCHOU BOURAČEK - TAK TO JE DISK 30. PROSTĚ VODVAZ.





SPRÁVCE CD: Catherine Channonová
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu **playstation@score.cz** či zasílat faxem na číslo 02/36/951. Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

Tento měsíc bylo v redakci opravdu veselo. Pumové atentáty, rozmašírované káry, trochu toho králičího poskakování - co může být větší sranda. No snad ještě trochu zběsilého arkádového závodění, totálně ulítlých skateboardových triků a tichého likvidování. Teda lidi, my vás tedy rozmazlujeme.

Catherine Channon

POUŽITÍ DISKU 30

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem ⊗ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.



Prásk, bump, krach... Nejenom vy máte hlavu plnou destruktivních plánů.

Destruction Derby Raw

■ VYDAVATEL	SCEE
■ STYL	Závodní hra
■ PROGRAM	Hratelné demo

Konečně je to tady - na této placce se vrací na scénu zběsilá destrukce, a to v hratelné podobě. Můžete si vyzkoušet hned dvě různé formy rozbíjení bouráků - maniakální Wreckin' Racing nebo Destruction Derby. V režimu Wreckin' Racing si můžete na třech okruzích vyzkoušet Ravena či policajtské auto. Vaším úkolem je dojet do cíle první a v celistvé podobě, přičemž za likvidaci ostatních motoristů po cestě získáváte body. Destruction Derby je naopak prostá válka odehrávající se v přístavních docích. Na výběr máte mezi bitvami pro dva nebo čtyři hráče a z aut jsou k dispozici Van a Cheetah. Barvu svého vozu můžete změnit stisknutím ◎ na obrazovce, kde se vybírají auta.

■ **Ovládání:**

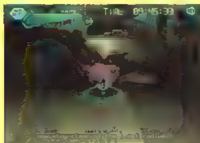
⊗	plyn
◎	zpátečka
▢	brzda
L1	změna úhlu pohledu
L2	zrychlení (turbo)
R1	pohled zpět
R2	ruční brzda

■ **Další rysy:**
Destruction Derby Raw se pyšní úctyhodným počtem 31 okruhů, a to včetně tří amfiteátrových arén, přičemž všechny si můžete vychutnat hned ve 24 různých kárách.

■ **Další informace:**
Destruction Derby Raw přijelo na technickou kontrolu do *PSM28*.



Takhle to vypadá klidně a pokojně - ale dávejte bedlivý pozor, protože Romulané vás mohou pěkně nepříjemně překvapit.





Masivní bombovka od Studio 3 odpaluje věci úplně z podoby. Cha cha.



Star Trek: Invasion!

■ VYDAVATEL	Activision
■ STYL	Vesmírná střílečka
■ PROGRAM	Hratelné demo

Muselo to určitě trvat celou věčnost, ale *Star Trek* se konečně dostal i na PlayStation. *Invasion* je střílečka ve třetí osobě, kde se ocitáte uprostřed laserové palby. A v našem demu se v ní ocitnete právě v okamžiku, kdy boje zuří nejsilněji. Romulovská skupina několikrát bez záminky zaútočila v soustavě Xena na loď Federace. Je na vás jim nakopat do zadku.

■ Ovládání:

- ✕ hlavní zbraň/při stisknutí a podržení nabít tuto zbraň
- ○ zbrojní režim
- △ zámek na pohyb
- □ vedlejší zbraň/při stisknutí a podržení nabít tuto zbraň
- SELECT změna pohledu
- ↑ vpřed
- L1 rolovat doleva/úkrok doleva
- R1 rolovat doprava/úkrok doprava
- L2 snížit rychlost/brzda/rychlá zpátečka
- R2+L3 posily
- L1+R1 úhybné manévry
- L1+R1+L2+R2 pohled dozadu
- R2 zvýšit rychlost/maximální rychlost

■ Další rysy:
V kompletní hře vás čeká víc jak 20 misí, dále tu najdete 8 lodí a 30 zbraní.

■ Další informace:
Recenzi na tuto hru naleznete v tomto čísle na straně 56 a věřte, že je tak dobrá, že zdaleka není určena jen pro fanoušky *Star Treku*.

Silent Bomber

■ VYDAVATEL	Studio 3
■ STYL	Střílečka
■ PROGRAM	Hratelné demo

Tohle určitě bude jeden z nejvýbušnějších titulů tohoto roku. *Silent Bomber* nabízí jedinečný, trochu do retra laděný pohled na rafinované vyhazování věcí do povětří. Naše demo obsahuje vynikající Tutorial Mode, kde se krok za krokem naučíte odpalovat jak statické, tak pohybující se předměty. Začínáte se základní kvótou standardních bomb, ovšem jak ve hře postupujete, otevírá se vám možnost získávat i mnohem účinnější nálože. Až se propracujete výcvikovou sekcí, dostanete se do úvodních úrovní samotné hry, kde se hratelnost stává doslova od minuty k minutě bláznivější. Pak narazíte na prvního z dlouhé řady bossů, jenž vaše pyrotechnické schopnosti otestuje skutečně vrchovatou měrou.

■ Ovládání:

- ↑↓←→ pohyb postavy/zamíření bomby
- ✕ výskok
- ✕✕ rychlý výskok
- △ odpálení bomby
- □ položení bomby
- □□ položení dvojité bomby
- drž □ zaměřit se na cíl
- ○ použít extra munici

■ Další rysy:
Kompletní verze hry obsahuje veskrze destruktivní pyrotechnický duel. A mnohem více. Fakt.

■ Další informace:
Odpalte se na naši recenzi na straně 69. Krátká, ale výstižná. A *Silent Bomber* není tak docela špatný, že?



Dejte si pořádně záležet a své chvaty si důkladně nacvičte, v *MoHo* jde o hodně!



Ve *Vib Ribbonu* máte za úkol dohlédnout, aby všechno klapalo přesně podle hrající muziky.

MoHo

■ VYDAVATEL	Take 2
■ STYL	Akční arkáda
■ PROGRAM	Hratelné demo

V tomto skutečně neobvyklém titulu hrajete jako uvězněný robot-kriminalník, nucený zapasit po gladiátorském způsobu, aby pobavil své lidské věznitele. V našem demu máte možnost zahrát si tři z mnoha různorodých úrovní. V první nazvané Carver's Delight, běháte bizarním prostorem a vyhýbáte se dělostřelecké palbě, překonáváte překážky a bojujete se sketackými droidy. Druhá se jmenuje Parklife a je o něco pokladnější – vaším úkolem je co nejrychleji sesbírat určité předměty. Třetí Ground Zero je ale zase něco na způsob vojenské uličky, kterou musíte proběhnout co nejrychleji.

■ **Ovládání:**
⊗ výskok
◎ útok
⊡ brzda
△ kryt
↑↓←→ pohyb

■ **Další rysy:**
V kompletní hře je na 70 úrovní a šest postav.

■ **Další informace:**
Najděte ve svém archivu číslo 29 a v něm pak recenzi na *MoHo*.

Vib Ribbon

■ VYDAVATEL	SCEE
■ STYL	Hudební hra
■ PROGRAM	Hratelné demo

V mysli Masaya Matsuury, autora titulů *PaRappa The Rapper a Um Jammer Lammy*, se zrodil stejně šílený *Vib Ribbon*. Jeho jednoduchá, nicméně téměř surreálná forma je skutečně velice originální a inspirativní. Ve hře vystupujete v roli postavičky jménem Vibri, což je čárový obrys králíka, který vesele poskakuje po bílé čáře, a to podle hudby, která právě hraje. Nicméně jak se objevují překážky, musíte je překonávat stiskem správné klávesy nebo kombinace kláves. Pokud Vibriho nedokažete nastrahami provést, stane se z něj malé červovité stvořeníčko. A pak už následuje smrt.

■ **Ovládání:**
↓
⊗
L1
R1

■ **Další rysy:**
Kompletní hra vám umožní nechat Vibriho skákat podle vaší muziky. Čím složitější je melodie, tím obtížnější jsou tvary, a tak silně nedoporučujeme dunící techno.

■ **Další informace:**
Viz recenze na straně 64.

Video Galerie

NÁŠ PRAVIDELNÝ POHLED NA HRY BUDOUCÍ I SOUČASNÉ

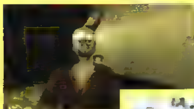
Grind Session

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNR	Skateboardový simulátor
■ PROGRAM	Video



Tenchu 2

■ VYDAVATEL	Activision
■ ŽÁNR	Akční adventure
■ PROGRAM	Video



Galerians

■ VYDAVATEL	Crave
■ ŽÁNR	Survival horor
■ PROGRAM	Video



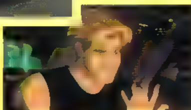
Vanishing Point

■ VYDAVATEL	Acclaim
■ ŽÁNR	Závodní hra
■ PROGRAM	Video



Titan AE

■ VYDAVATEL	Fox Interactive
■ PROGRAM	Filmový trailer



PŘÍŠTÍ MĚSÍC

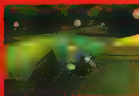
[illegible]

- [illegible]
- [illegible] IN COLD BLOOD
- [illegible] SPIDER-MANA
- [illegible] RAYMAN 2, REVOLT 2, [illegible]









EXTRA

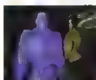
JAK POUŽÍVAT NAŠE NAHRÁVATELNÁ DATA

Zasuňte paměťovou kartu do své PlayStation a spusťte demo CD. Zvolte položku Download z hlavního menu pomocí ⊗ a skrolujte mezi pozicemi pomocí ↑ a ↓. Zvolte požadovaný save a po stisknutí ● se uloží na vaši paměťovou kartu. [illegible]

Downloadu vám *PSM* nabízí exkluzivní přístup k nejnovějším cheatům. Stačí si je zkopírovat na paměťovou kartu a už to jede...

Colony Wars: Red Sun

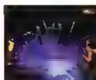
Druhý díl našeho bonusu. Nyní máte přístup k posledním dvěma stanicím

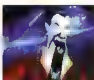




Fear Effect

S tímto „sejvem" získáte přístup k poslednímu disku a k samotnému konci hry





Gran Turismo

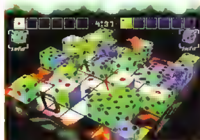
Tento download vám konečně přinese auta vašich snů - a kromě toho získáte všechny licence





Devil Dice

A na konec za vás řešíme logický problémek - tento download otevírá všech 100 puzzle úrovní, takže můžete hrát až do rána



Tradiční pošta: Feedback, Oficiální český PlayStation Magazín, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6
Vesmírná pošta: jana@psmag.cz Web: www.psmag.cz

LISTÁRNA

POŠŤÁK ZVONÍ VŽDYCKY DVAKRÁT. A MY JEDNOU MĚSÍČNĚ ODPOVÍDÁME.



NESCHOPNÁ HELP LINKA

Jak dostat posledního bosse ze hry *ODT*? Už z toho pomalu začínám šílet. Na vaší Help lince mi o *ODT* nic neřeknou - že o ní nic nemají, žádný návod nebo tipy. Jak je to možné? Vždyť přece v čísle 28 píšete: "Cheaty, tipy, triky a návody přímo na váš individuální problém, vždy u nás na skladě!" Ještě něco k recenzím - hry s hodnocením 4/10 a menším si nezaslouží celou jednu stránku, a proto by měly být jako minirecenze - to ik místa stačí na to, aby byl čtenář dostatečně varován před hrozbou špatné koupě.

Pavel Stuchlík, Praha

[illegible]

VYKUKOVÉ Z REDAKCE

Proč nás oblbujete tím, že nelze přidat plnou hru třeba k vánočnímu *PSM*, když nám je při předplatném přímo cpete? Určitě by vývojáři i firmy některých starších a méně kvalitních her byli celí šťastní, že jejich hru mají doma tisíce čtenářů *PSM*. Já osobně si myslím, že i nekvalitní hra by potěšila.

Dominik, Praha

[illegible]

SOLID PLAYSTATION2

Zdravím všechny z redakce PS Magazínu. Po přečtení vašeho červnového čísla jsem si pomyslel, že jste to trochu přehnali. Mám na mysli *Metal Gear Solid 2*. Tolik stránek o hře, která vyjde až za rok? Detailní popis devítiminutové ukázky z této hry? Nebo azni v tom *PSM* trochu? A e poněvadž jsem tvor zvídavý, navštívil jsem známého a onu ukázku s nechal stáhnout z internetu.

Po jejím zhlédnutí se dostavil šok. Mé herní já se pomalu vyrovnávalo s tím, co spatřilo. Po několika minutách jsem se posadil ke stolu a zatímco ostatní křepčí po pokoji a výkřiky dávají najevo své sympatie k PlayStation2, píšu tento dopis. Takže: pokud budou hry na PS2 vypadat takhle, tak pánbůh s námi. PS2 posune kvalitu her o značný kus nahoru a jsem zvědav, jak se s tím vyrovná konkurence. V této chvíli zbývá do vyjití PS2 95 dní. Ten odpočet prožívám mnohem intenzivněji než na vojně. Všem současným i budoucím majitelům PS2 přeji skvělé a nádherné zážitky a těm ostatním vzkazuji: nepodceňujte sílu PlayStation.

Rosťa Eichler, Liberec

[illegible]

SHIT RUBRIKY

Už asi od čísla šest se chystám něco napsat, ale lenost vždycky zvítězí. Pořád píšete, že máte nedostatek kvalitních dopisů do listárny, tak se pokusím ze sebe vyplivnout pár řádků. Předem upozorňuji, že jsem podle vašeho nedávno uveřejněného šetření průměrný pařan. Ale k věci - co mi vadí.

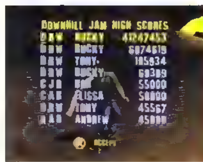
Total shit rubriky Sestra Bolest, Echo, Retro Limbo, Screen Test a Vývojářský peklo. Řekněte mi, proč jste dělali anketu na zjišťování osobních dat čtenářů? Změnil jste něco? Chápu, že v Anglii, kde je čtenářský průměr 16 let, se tomu přihovatí kluci zasmějou. Proč ale těmito splaškami urážíte mou 27-letou "průměrnou" inteligenci?

Podobně je tomu s rubrikou *Media recenze* - názvy kapel mi nic neříkají a že vyšly nějaké staré filmy na DVD a že si je za rok nebo dva budu moci, až našetřím na PS2, přehrát? Dobrý nápad je *Media interview*, ale proč rozhovory s neznámými kapelami? Proč nejdete a neuděláte rozhovor s kluky z českého fotbalového nároďáku?

Jinak rubriku s dopisy čtu většinou jako první, a pokud bych někde chtěl přidat více prostoru, tak je to právě zde. Pokud budete tak dobří jako doteď, bude to super. Pochybuji, že se na základě tohoto mailu něco změní, ale nebylo by to fajn?

Ali Nokujin, e-mail

[illegible]



Hahaha, **jestlipak tušíte, jak lze podobného výsledku dosáhnout? Tréninkem.**

BOŽSKÝ TONY

Chtěl bych vás požádat o návod jak získat postavu Private Carrera v *Tony Hawk's Skateboarding*, kterou jste ukázali v *PSM28* u návodu na získání 200 tisíc bodů za jeden trik. Ten návod jsem vyzkoušel, moc mi nešel, a proto se vás chci zeptat, jaká nejvyšší částka by a zatím nahrána v téhle hře. Já jsem zatím nahrál 421.183 bodů.
Tomáš Marek, Ostrava

Arnie se svým Koncem světa, jeho poslední akční film, se právě chystá k vydání na videokazetách a vy můžete vyhrát nejen trička a podobné dárkové předměty, ale právě i zmíněné videokazety. Stačí, když nám do konce září napíšete, jak se film jmenuje v anglickém originále. Pište na korespondenčním lístku na obvyklou adresu - přejeme hodně štěstí!

Moje vývojářský peklo

Text: Nick Ellis
Ilustrace: Stuart Harrison

MINULE: NAŠTVANÝ VYHOZENÝ ZAMĚSTNANEC A NESLUŠNÉ OBRÁZKY. ŽE JSTE ZMATENÍ? NEDIVIL BYCH SE.

Středa devatenáctého
Dopoledne
Po téměř probdělé noci mi Eugen oznamuje, že si je na 99,99% jistý, že jsou ty, ehm, „lechtivé" obrázky pryč z kódu *Lothar*. Je dost jasné, kdo je tam dostal - ex-playtester/producent Mike, který dostal padáka potom, co se záběry z jednoho z našich disků dostaly do internetového herního magazínu. Vzpomínáte si. Že jo? Hoši hudebníci sice pořád spekulují, kde by mohl Mike bydlet, ale Eugen, který je dneska mnohem klidnější, prostě řekne: „Proboha už. Je tohle profesionální vývojářský tým nebo... *Kmotři*?"

Odpoledne
Měl jsem schůzku s peněženkami (jak říkáme šéfům). Zdá se, že má *Lothar* nového sponzora: Hungry Hound Dogbix. Nikdo o té firmě nikdy neslyšel, ale je to zřejmě špičková značka granulí pro psi! Ke každé kopii hry bude přiložen kupon na slevu při koupi výrobků Hungry Hound Dogbix, což podle mě vypadá trochu ošuntěle, ale Stuart Chilten, jeden z výkonných ředitelů, říká, že si vzhledem k té spoustě promarněného času nemůžeme stěžovat.

Čtvrtek dvacátého
Dopoledne
Nacházíme se teď v dost choulostivé situaci. *Lothar* je z 85% dokončená a mají přijít dva novináři z časopisu *Absolute PlayStation*, aby udělali preview. Asi hodinu předtím, než se mají objevit, mi zavolá recepční, že mě přišel navštívit pan Jones. Pamatuji si na ty dvě osmileté děti, které nám minulý měsíc testovaly hru. Ten, který viděl ten neslušný obrázek, se jmenoval Felix Jones! Čím dál líp. Pan Jones se naštěstí uklidnil, když jsem mu vysvětlil, že ten obrázek byl součástí zákeřného e-mailového viru a že jsme s tím nemohli nic dělat. Řekl mi: „No jo, slyšel sem o těch virech Love." Pak jsem mu dal pár her pro Felixe a on odešel - právě když přicházeli novináři.

Odpoledne
Odešli pánové z *Absolute PlayStation* a já si nějak nejsem jistý, že je to zaujalo. Nezačalo to zrovna dobře, nejdřív se totiž ptali po prospektech a já jim musel říct: „Na to je opravdu ještě trochu moc brzo." Taky je zklamalo, že nebude žádné tričko, a když jsem jim pověděl o Hungry Hound Dogbix, propukli v záchvat smíchu a celou hodinu se vydrželi hihňat. Ten starší, zástupce vydavatele, slíbil, že se mi pokusí poslat kopii preview dřív, než časopis vyjde, ale trochu se při tom červenal a zapomněl tu cigarety.



Pátek jedenadvacátého
Ráno přišla zneklidňující zásilka. Dostali jsme velký plakát všech postav z filmu *Gauneři*, které měli obličeje jednotlivých členů týmu. Pod nimi bylo obrovskými písmeny napsáno: KDO JE KRYSA? Joe, jeden týpek z oddělení pošty, řekl: „To je kódovaná zpráva. Copak jste neviděli *Twin Peaks*?" Ale nikdo to neviděl.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC: *Lothar* je hotov! Skoro. Neblahé tajemství hlavního programátora a... jistá záležitost s policií.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC:

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

FAVORIT VŠECH SKEJŤÁKŮ I HRÁČŮ SE VRACÍ S NOVÝMI POHYBY, ÚROVNĚMI A ZBRUSU NOVÝM EDITOREM SKATEPARKŮ! U NÁS SI PŘEČTETE RECENZI! PŘIPRAVTE SE NA TO!

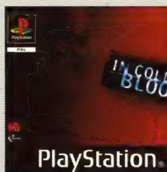


PLUS! *FIFA 2001* odhalena! Tajemství motion capture a nejnovější zprávy • Bond na PlayStation - nové zprávy o *007 Racing* a *The World Is not Enough* • Recenze *Sydney 2000* • Návod na *Alien Resurrection* s mapami • Přestaňte střílet - recenze *Tenchu 2* • A také *Dino Crisis 2*, *Duke Nukem: Land Of The Babes* a *Chase The Express* • Zbývá už jen pár týdnů - další zprávy o PS2 • Zprávy o *WWF SmackDown! 2* • A mnohem více!

ČÍSLO 31 V PRODEJI **VE ČTVRTEK 5. ŘÍJNA**


ACE COMBAT 3
electrosphere
namco
PlayStation

THIS IS FOOTBALL
PlayStation

FINAL FANTASY VIII
PlayStation

PlayStation

PlayStation

FORMULA ONE 99
PlayStation

PlayStation

GRAN TURISMO 2
PlayStation

PlayStation

namco
PlayStation

PlayStation

CRASH TEAM RACING
PlayStation


PlayStation



http://psmagazin.blogspot.sk/

Scanned By

ZOLINO KIRÁLY

